5/98 CYBERMEDIA

KRANK DURCH VIDEOSPIELE: MAN!AC HILFT

S 45,- / sfr 5,90 / bfr 145,- / Lit 8400 / Pts 675,-
fmk 27,- / hfl 7,30 / ffr 140,- / dkr 30,- / Lire 8.400
DM 5,90

MAN!AC

PLAYSTATION NINTENDO 64 SATURN

BIG IN JAPAN

Tokyo Game Show

Playstation und Saturn im Spielerausch

DIE TOTALE ÜBERSICHT

80 Spiele für Nintendo 64

Kauftips & Neuheiten



2 RIESEN POSTER

16 SEITEN TIPS & TRICKS

TAKTIKEN Diablo

PLAYERS GUIDE Alundra

KOMPLETT Resident Evil 2

132 SEITEN SPIELSPASS

Playstation Sensationen

NEU Virus 2000

86% Bushido Blade 2

86% Gex 3D

88% Forsaken

84% Need for Speed 3

86% Diablo



GRAFIK-OVERKILL: SWORD & BLOOD DEFINIERT DAS BEAT'EM-UP-GENRE NEU

COLIN MCRAE - EIN

Colin McRae ist der erste britische Rallye-Weltmeister. Bereits im zarten Alter von zehn Jahren, als er mit seiner Motocross-Maschine durch's Unterholz pflügte, hat McRae den Grundstein für eine atemberaubende Karriere gelegt. Mit 24 Jahren gewann er die World Rallye Championship – und wurde zum jüngsten Sieger in der Geschichte dieses prestigeträchtigen Wettbewerbs.



Seit jenem denkwürdigen Tag im Jahre 1995 ist Collin McRae einer der Superstars des Rallye-Sports. Von seinen Fans auf der ganzen Welt wird er als geborener Sieger und furchtloser Haudegen gefeiert.



Rückblende: Zehn Jahre nach Beginn von McRae's Karriere, mitten im dampfenden Regenwald von Bagerpang, Sumatra. Ein Pulk erwartungsvoller Zuschauer hat sich am letzten Abschnitt eines knallharten Rallye-Parcours zusammengerottet. Starke Regenfälle haben den schlammigen Kurs in eine gefährliche Rutschbahn verwandelt.
Die Streckenführung ist mörderisch: Nach einer engen S-Kurve folgt eine



langgezogene Gerade, die nach hundert Metern in eine 90-Grad-Biegung mündet. Direkt dahinter lauert eine tückische Engstelle auf einer schmalen Brücke.

Das dumpfe Grollen eines mächtigen Vierzylinders kündet von einem weiteren Teilnehmer. Sekunden später donnert Colin McRae's blau-gelber Subaru mit brachialem Tempo um die Kurve. **Auf dem schlüpfrigen Untergrund, den ein normaler Personenwagen nicht mal mit**



30 Stundenkilometern bewältigen könnte, hält McRae seinen Boliden durch konstantes Gasgeben in der Spur. Vor der S-Kurve tritt er mit voller Kraft auf die Bremse – so stark, als würden



SCHNELL UND DRECKIG

- 12 Fahrzeugtypen je vier mit Zwei- und Allradantrieb und vier Classic Cars, wie der legendäre Audi Quattro
- 48 aufwendig gestaltete Rennstrecken und acht Super Special Stages in acht Ländern
- Unterschiedliche Klimabedingungen und Fahrbahnbeschaffenheiten
- Tag- und Nachtfahrten
- Unterschiedliche Fahrzeugeinstellungen
- Vier Kameraperspektiven, inklusive der spektakulären Helm-Kamera
- Fahrzeugschäden wirken sich direkt aufs Handling aus und werden an den Check-Points repariert
- Virtueller Beifahrer versorgt den Spieler per Sprachausgabe mit Streckenhinweisen, ohne ihm landet man im Acker
- Unterstützung von 3-D-Beschleunigerkarten

Codemasters, die Schöpfer von TOCA Touring Car Championship, präsentieren mit Colin McRae Rally die ultimative Rallye-Simulation für PlayStation und PC. Dieses beeindruckend realistische Rennspiel bringt die ganze Faszination des Rallye-Sports und die Fahrkünste des vielleicht schnellsten Fahrers aller Zeiten auf den Bildschirm.

Colin McRae Rally versetzt den Spieler direkt in die Schalensitze weltbekannter Rallye-Boliden, und läßt ihn den Geschwindigkeitsrausch und die Grenzen des Fahrzeug-Handlings bei einem Tempo von 260 Stundenkilometern am eigenen Leib verspüren. Im ständigen Kampf gegen ein gnadenloses Konkurrentenfeld und die Kraft der Elemente, muß der Spieler eng gesteckte Zeitlimits unterbieten, um alle 48 Kurse in 8 Ländern befahren zu können.

Rallye-Weltmeister Colin McRae hat all sein Expertenwissen in die Entwicklung des von ihm offiziell lizenzierten



RALLYE-KARRIERE

sich die Pneus auf knochentrockenem Asphalt befinden.

Dann wieder Vollgas – mit selbstmörderischer Geschwindigkeit sucht sich der Subaru auf der Ideallinie seinen Weg durch die Doppelkurve. Durch geschicktes Gegensteuern und virtuoses Spiel mit dem Gaspedal bekommt der Rallye-Profi das kurzzeitige Aufschaukeln seines Fahrzeugs in den Griff.
Ein erleichtertes und anerkennendes Raunen geht durch die Reihen der Zuschauer. Noch nie haben sie einen Fahrer erlebt, der einen 300 PS starken, mehr als eine



Tonne schweren Viertürer derart rasant und gekonnt über die Strecke zirkelt. Der Weltmeistertitel ist der vorläufige Höhepunkt der Bilderbuch-Karriere des schnellen Briten. Auch in der letzten Saison hat ihm seine rauhe, schnelle Fahrweise die meisten Siege eingebracht – leider streikte sein Bolide auf dem Weg zum zweiten Weltmeistertitel. Dennoch wurde eine Tatsache wieder und

COLIN MCRAE - SEINE ERFOLGE



1997: Network Q / RAC Rally, Tour de Corse, 555 Safari Rally, Sanremo Rally, API Rally Australien

Höhepunkte 1989-1996:

1996: World Rally Championship: Vize-Weltmeister
1995: World Rally Championship: Weltmeister
1994: Network Q / RAC Rally: Erster Platz
1993: Rally of New Zealand: Erster Platz
1992: Britische Rally-Meisterschaft
1991: Britische Rally-Meisterschaft
1990: British Open Rally: Zweiter Platz
1989: British Open Rally: Erster in seiner Klasse

wieder bestätigt: Colin McRae ist der talentierteste Rallye-Fahrer der 90er Jahre – und einer der schnellsten aller Zeiten.



MCRAE'S KRAFTPAKET: SUBARU IMPREZA WRC

Motorbauart:	Boxer	**Getriebe:**	Sechgang H-Schaltung
Zylinder:	4	**Antriebsart:**	Allrad
Hubraum:	1994 cm2	**Leergewicht:**	1210 kg
Leistung:	300 PS bei 6500 U/min	**Beschleunigung:**	0 auf 100 km/h in 3,8 s
Max. Drehmoment:	450 Nm bei 4000 U/min		

Titels einfließen lassen. Dadurch ist sichergestellt, daß die Fahreigenschaften und das nervenzerfetzende Handling der Rallye-Renner – darunter auch der legendäre Subaru Impreza WRC – ganz nah am Original sind. Colin McRae Rally entführt den Spieler zu den anspruchsvollsten und exotischsten Rennstrecken der Welt – von Englands dichten Wäldern über Korsikas Gebirgsstraßen bis hin zu den schneebedeckten Kursen Schwedens und den staubtrockenen Pisten Australiens.

Wie es sich für eine anständige Simulation gehört, kann der Spieler sein Fahrzeug vor dem Rennen ordentlich tunen: Das Spektrum reicht von verschiedenen Reifentypen über die korrekte Fahrwerksabstimmung bis hin zu Feinheiten wie der Bremsen-Justage.

Bei der Ausgestaltung der zahllosen Rennstrecken war die Balance zwischen Realismus und Spielspaß oberstes Gebot. Die fiktiven Kurse bieten dem Spieler einen optimalen Mix aus ungetrübter "Freude am Fahren" und knallharter Herausforderung.



Betrachten Sie die Bildschirm-Action aus vier verschiedenen Kamerawinkeln – inklusive der realistischen Helm-Kamera



Der erfolgreiche Subaru Impreza WRC von Colin McRae – hier als authentisches 3-D-Modell mit lebensnahen Crash-Eigenschaften.







AB SOMMER '98



Codemasters

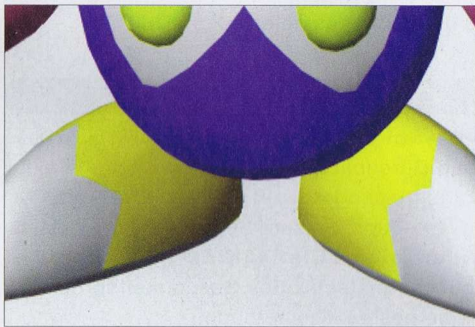
www.codemasters.com

ography text taken from COLIN McRAE : RALLYING'S FAST MASTER by David

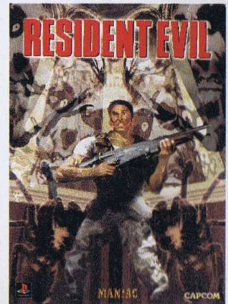


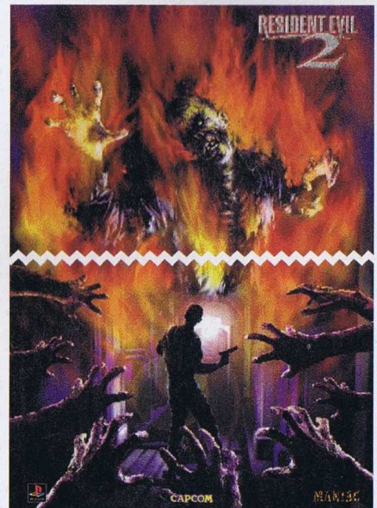
IM LAND DES LÄCHELNS

Japan-Reisen sind immer eine knifflige Sache: Erstens versteht man kein Wort, zweitens ist alles so eng und drittens ist das Essen sauteuer. Also schickt die MAN!AC seit Jahren Fernost-Fetischist Winnie nach Tokyo, um die örtlichen Spielemessen zu besuchen. Mitte März jettete Winnie zum dritten Mal 'gen Osten – Anlaß war die Tokyo Toy Show. Hin- und Rückflug waren perfekt getimt, um den Artikel gerade noch in diese Ausgabe zu packen. Während die Rest-Redaktion mit Überstunden Winnies fünftägigen Geisha-Trip kompensierte, machte unser Globetrotter eine unangenehme Entdeckung: Nach dem ersten Rundgang auf der Toy Show konnte sich Winnie zwar vor Kuschelbären und Lego-Steinen kaum retten, doch wo waren die Videospiele? Nach nervenaufreibenden Gesprächen und Telefonaten mit freundlichen, aber englisch-unkundigen Tokyotern reifte langsam die Erkenntnis, daß uns nicht die Tokyo "Toy" Show, sondern die Tokyo "Game" Show interessierte. Kurz vorm Herzinfarkt erfuhr Winnie, daß die richtige Messe exakt am Rückreisetag beginnen würde. Also erneut zum Telefon und den Flug umbuchen – bei einem supergünstigen Graumarktflug gar nicht so einfach. Doch Winnie rettete sich auch aus dieser mißlichen Lage und durfte (gegen saftigen Aufpreis) einen Tag später fliegen – den spannenden Messebericht von der richtigen Tokyo-Show im Gepäck. Zuhause erwartete ihn ein ungeduldiger Olli, um die Mitbringsel in Empfang zu nehmen – neben aktuellen N64- und Playstation-Titeln vor allem Handheld-Spielsachen...und ein Veranstaltungskalender der Tokyoter Messe mit exakten Datumsangaben.



"Klonoa" (Namco, 1997)





Wir halten unser Versprechen: In dieser MAN!AC findet Ihr den zweiten Teil unseres Giganto-Posters zu "Resident Evil 2". Wenn Ihr das aktuelle Poster mit dem aus der letzten MAN!AC kombiniert, erhaltet Ihr ein (alp-) traumhaftes Evil-Plakat der Dimension 118x82cm (siehe rechts). Auf der Rückseite haben wir als Bonus das beliebte Postermotiv des ersten "Resident Evil" plaziert. Viel Spaß!



MAN!AC

NEWS

10 Live aus Japan: Tokyo Game Show
Winnie berichtet von der japanischen Mega-Messe und verrät die wichtigsten Spiele-Neuheiten des Jahres: Playstation- und N64-Highlights im MAN!AC-Visier!

6 So waren die alten Rittersleut: Sword & Blood
Spezialeffekte im Überfluß: Der Prügel-Scroller führt Playstation-Krieger in neue Grafik-Dimensionen.

18 Killerviren: Virus 2000
Nach zehn Jahren bringt Spiele-Pionier David Braben seine mörderischen Amiga-Viren auf die Playstation.

22 Im Visier des Computers: Wargames
Echtzeitstragtegie mit prächtiger 3D-Optik: MGM simuliert den dritten Weltkrieg – und Ihr seid mittendrin!

24 Geschichten aus der Gruft: Medievil
Keine Chance für dunkle Mächte: Das Klapperskelett Sir Dan vertreibt böse Polygon-Geister auf der Playstation.

26 Sauerei im Sagenland: Tomba
Dem Schweinepack keine Chance: Nachwuchs-Tarzan Tomba schlägt sich durch japanische Märchenwelten.

36 Nachrichten
Brandaktuelle Informationen rund um's Videospiel

39 Spiele-Schnipsel
Aktuelle Infos zu neuen Videospielen

FEATURES

34 Der Nintendo-64-Spielekatalog
Viele Spiele, wenig Durchblick: MAN!AC bewertet alle PAL-Module, gibt hilfreiche Import-Tips und verrät, auf welche Titel sich N64-Fans bis zum Sommer freuen dürfen.

102 Krank durch Videospiele: Die MAN!AC-Patientenfibel
Wir decken ein höchst ansteckendes Gesundheitsproblem auf und verraten die besten Heilmethoden

TIPS & TRICKS

115 Last Resort
Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

118 Player's Guide: Alundra, Teil 1
122 Taktiken & Tabellen: Diablo, Teil 1
124 Player's Guide: Resident Evil 2
117 Codes für Gamebuster
117 Profi-Tip: Castlevania – Symphony of the Night

RUBRIKEN

5 Editorial
55 So bewerten wir
94 Impressum/Inserenten
106 **Handheld**
107 Abo-Anzeige
108 Leserbriefe
110 **Replay:** Action-Adventure
112 Kleinanzeigen
114 Knowhow
130 Vorschau

24 Rattenschwanz und Krähenfuß: Bei "Medievil" lernt Ihr die Finessen mittelalterlicher Hexerei und werdet sogar wiederbelebt!

22 Nach "Command & Conquer" ein neuer Echtzeit-Krieg: "Wargames" führt virtuelle Playstation-Generäle in die dritte Dimension.

18 Statt winziger Kellerasseln und Spinnen greifen Euch bei "Virus 2000" Bulldozer-ähnliche Insekten an: MAN!AC zog exklusive Infos zum Kultspiel-Sequel an Land.

6 Schlagabtausch im Mittelalter: Der Prügel-Scroller "Sword & Blood" setzt auf der Playstation neue FX-Maßstäbe.

PRESENTS

TESTS


94 Atlantis



99 Beast Wars




78 Chill



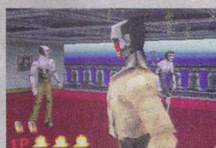

88 Diablo




80 Forsaken

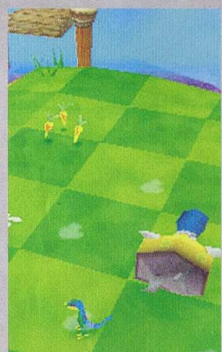


84 Dark Omen



98 House of the Dead



83 Last Report



56 Gex 3D



100 Lucky Luke



76 Need for Speed 3



78 Olympic Hockey 98



96 Panzer Dragoon Saga



99 Pax Corpus



79 Reboot



92 Resident Evil 2



86 Snow Racer '98




95 SF Collection


IMPORT-TESTS


44 1080 Snowboarding



53 Arkanoid Returns



54 Battle Garegga



52 Bushido Blade 2



46 Dead or Alive



54 Power-drift



48 Tenchu




50 Triple Play '99



56 Winning Eleven Perfect



49 X-Men



50 Zero Pilot


So waren Rittersleut

Nach "Fighting Force" sind Prügelscroller wieder im Kommen: So arbeitet der französische Entwickler Toka mit Hochdruck an der Special-FX-Schlacht "Sword & Blood".



Scrollende Prügelspiele kommen der 32-Bit-Kundschaft selten unter: Während auf Super Nintendo und Mega Drive Schlägerperlen wie "Final Fight" und "Streets of Rage" hoch über einer Masse an mittelmäßigen Comic-Umsetzungen thronten, kämpfen sich Playstation-Fans zum x-ten Mal durch die Hinterhöfe von Eidos' "Fighting Force". "Burning Road"-Entwickler Toka erbarmt sich dem Notstand und werkelt mit "Sword & Blood" an dem inoffiziellen Nachfolger zur mittelalterlichen Barbarenschlacht "Legend" für das Super Nintendo. Anlaß der rabiaten Keilerei ist der Machtkampf zwischen dem König von Tokavia und seinem Bruder, der mit Hilfe des teuflischen Zauberers Soulthief die Herrschaft an sich reißen möchte. Soulthief stellt dem Rebell ein mächtiges Heer an Monstern und Barbaren zur Verfügung, als Gegenleistung verlangt er die frommen Seelen der Schlachtopfer. Nur zwei furchtlose Helden wagen es, der Ungeheuerarmee gegenüberzutreten: Axel und Tara sind die persönlichen Leibwächter des Königs und ziehen in den Kampf gegen den bösen Zauberer. Ein dritter Monsterjäger versteckt sich in den Wäldern von Tokavia – nur wahre Joypad-Helden dürfen seine Klinge führen.

Allein oder zusammen mit einem Freund





Jedes Monster wurde auf einer Workstation entworfen und per Motion Capture-Technik animiert.





Kampfgetümmel im tiefen Wald: Bäume und Büsche im Vordergrund werden beim Vorübergehen für einige Augenblicke transparent.



Eismagie gegen Werwölfe: Jeder Zauberspruch reduziert Euren Vorrat an Zaubersand.



Der Superschlag kostet Euch spirituelle Energie und streckt alle Feinde im Umfeld nieder



Laßt Euch nicht zurückdrängen: Die Feuerwände sind tödliche Fallen.

die alten



"Legend" auf dem Super Nintendo war zwar spaßig, wurde auf Dauer aber langweilig.

Der inoffizielle Vorgänger "Legend" erschien 1993 für das Super Nintendo. Der Ursprung ist bei "Sword & Blood" (Ex-Arbeitstitel "Legend 3D") deutlich zu erkennen: Waffen wie Speer, Schwert und Morgenstern gab es bereits im Vorläufer, auch die Magiesäckchen für Zaubersprüche blieben erhalten.



Her mit der Waffe: Morgensterne und Keulen dürft Ihr Euren Gegnern abnehmen.



Strömender Polygon-Regen erwartet Euch bei nächtlicher Wanderung: Im Dunkeln seid Ihr ein leichtes Opfer.





Die Action-Kamera dreht und zoomt um Euch herum: Springen Monster von oben in den Weg, schwenkt sie nahe zum Boden.

zieht Ihr durch die 30 Polygon-Szenarien von Tokavia: Euer Weg führt durch düstere Wälder, enge Bergpässe und vorbei an rauschenden Wasserfällen zu der Burg von Soulthief. Da die Zeit drängt, verzichtet Ihr auf Euren Schönheitsschlaf und zieht auch bei Nacht in den Kampf. Ihr behaltet immer ein Auge auf dem Countdown, selbst strömender Regen kann Euch nicht aufhalten.
Alle paar Schritte fallen Euch niederträchtige Halunken an: Werwölfe schlagen mit ihren messerscharfen Krallen, Ritter und Barbaren greifen mit Speer, Axt und Morgenstern an. Verwunschene Wildsäue blocken Eure Hiebe mit dem Schild und teilen unbarmherzig Kopfnüsse aus. Auch richtigen Ungeheuern müßt Ihr trotzen: Zischende Echsen flambieren Euch mit ihrem Feueratem, eine bildschirmfüllende Schleimfliege knackt Eure Rüstung wie eine Nußschale. Hinzu kommen Wassergräben, Feuerwände und schießende Katapulte, die Eure Mission zusätzlich erschweren.

Natürlich beherrscht auch Ihr beinharte Kampftechniken und mischt die Schurken mit Kicks und Hieben auf. Hat der Gegner eine Waffe, könnt Ihr sie ihm klauen und damit selbst draufhauen: 30 verschiedene Animationen für jede der neun Waffen garantieren ein reichhaltiges Schlagsortiment. Mit Axt, Morgenstern und Stachelkeule schmettert Ihr Eure Gegenüber zu Boden, Schwert und Speer nutzt Ihr für flinke Combos. Mit der Armbrust erledigt Ihr ferne Kontrahenten, herumstehende Fässer schleudert Ihr auf mehrere Gegner gleichzeitig. Jede Waffe besitzt einen individuellen Energiebalken, nach ein paar Schlägen ist das Mordinstrument unbrauchbar. Wer kräftig austeilt, sammelt spirituelle Energie und beherrscht einen tödlichen Superschlag, der alle Gegner in nächster Nähe niederstreckt. An versteckter Stelle ergattert Ihr zudem ein Säckchen Zaubersand, das Ihr für Eis- und Feuerzaubersprüche nützt.

Doch selbst der tapferste Held spürt mal eine Keule an der Rübe: An ausgesuchten Stellen entdeckt Ihr Vorratskisten mit saftigen Rinderkeulen und Brotlaibern, die Euch neue Kräfte schenken. Manche Monster hinterlassen ihre geraubten Goldketten und Dukaten, die Ihr für Extraleben und Punkte eintauscht. Um bei all der Action nicht den Überblick zu verlieren, weist Euch ein Kompaß mit roten und blauen Pfeilen Richtung und Entfernung der aktuellen Wegelagerer.
Damit alle Monster und Helden möglichst real erscheinen, hat Toka ein paar Dummy-Rüpel im Motion-Capture-Studio digital aufgezeichnet. Dies fällt Euch nicht nur im Kampf, sondern auch bei den düsteren Zwischensequenzen auf. Statt protziger FMV-Schnipsel nutzt Toka die Grafik-Engine des Spiels für die Handlungs-Intermezzi.
Die Stimmung auf den Siedepunkt bringt die ständig drehende und zoomende Action-Kamera: Massenkeilereien verfolgt Ihr aus sicherer Entfernung, auf Brücken seht Ihr Euren Helden von schräg unten, während Euch Diebesgesindel von oben anspringt. Transparenzeffekte sollen die lineare Schlacht räumlicher gestalten: Im Wald stehen Bäume und Büsche im Vordergrund, in den Bergen schaut Ihr durch einen Felsen. Dank Gouraud-Shading werfen Fackeln geheimnisvolle Schatten. *oe*



Statt FMV-Schnipsel erwarten Euch in den Handlungssequenzen flüssige Echtzeit-Animationen







Rache für die Erfindung der Fliegenklatsche: Ein teuflisches Insekt beißt Euch auf dem Dorfplatz zu Tode.

TITEL	Sword & Blood
HERSTELLER	Toka
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	September

FX-geladener Prügelscroller im dunklen Mittelalter: Vermöbelt die Monsterarmee und stellt Magier Southief.









Tokyo Game Show '98
Jubelfeier auf 32-Bit

Die Playstation war der Star der größten Videospielmesse der Welt, auch Segas Saturn spielte in Tokyo eine wichtige Rolle: Statt spannenden N64-Neuheiten entdeckten wir in Tokyo massig Spiele für zwei rüstige 32-Bitter.



Während Nintendo im November zur "Spaceworld"-Messe rief (siehe MAN!AC 1/98) versammelten sich Sony, Sega & Co. im März zur "Tokyo Game Show". Dieses Spieleereignis ist eine Bühne für Neuheiten und Weltpremieren – MAN!AC machte sich auf den Weg nach Japan.

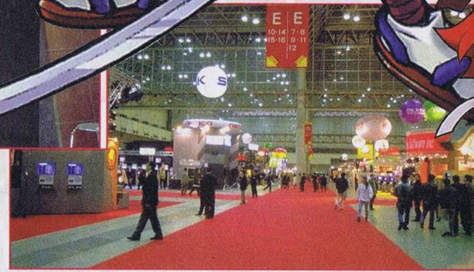
Neue Software gab's in Tokyo in rauhen Mengen, doch wer um den Erdball reiste, um die nächste Hardware-Generation zu begrüßen, war auf der "Game Show" fehl. Weder das Sony-PDA, noch Segas Katana wurden auf der dreitägigen Messe gezeigt. Warum auch, wenn es der aktuellen Hardware-Generation so glänzend geht? Knapp 500 neue Titel wurden vorgestellt. Neben exotischen Japan-only-CDs und viel mittelmäßiger Ware fanden wir Highlights, die bald auch deutsche Verkaufscharts bevölkern.

Die hochwertigsten Playstation-Spiele präsentierte – wenn wundert's – Square: Neben der Namco-Coproduktion „Ehrgeiz“ und dem zweiten „Bushido Blade“ (Test auf Seite 52), lockten das 3D-Drama „Parasite Eve“ und ein Action-Adventure auf den gewaltigen Messestand: „Brave Fencer Musashiden“ kombiniert die tadellose 360°-Grafik von „Crash Bandicoot 2“ & Co. mit der Handlungsvielfalt eines „Secret of Mana“, Squares bislang einzigem Action-Adventure. Will der einstige Rollenspiel-Spezialist nach Beat'em-Up ("Tobal") und Strategiespiel ("FF Tactics") jetzt auch das Action-Genre revolutionieren? Die „Musashiden“-Programmierer führten ihr Prunkstück persönlich als Weltpremiere auf der Tokyo Game Show



Speichert Eure besten Moves und Combo-Manöver: Programmierbare Pads von Ascii.



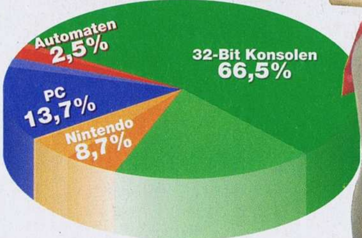


Heimlicher Star der Tokyo-Messe: "Brave Fencer Musashiden" (oben), der erste 3D-Action-Adventure-Held von Square, wurde von seinen Designern (links) persönlich auf der Messe präsentiert.



Saturn-Variante im neuen halbtransparenten Gehäuse: Statt der Katana-Konsole zeigte Sega den "Skeleton Saturn".

32-Bit-Vorherrschaft
Messeneuheiten im Systemvergleich









Glückliche Cliquen, tragische Liebe: Soziale Adventures und Highschool-Simulationen sind sehr populär in Japan. Das Bildschirmfoto stammt aus Sonys "Double Cast", die lachenden Schüler links zieren das Cover eines Saturn- und Playstation-Spiels von Mediaworks.



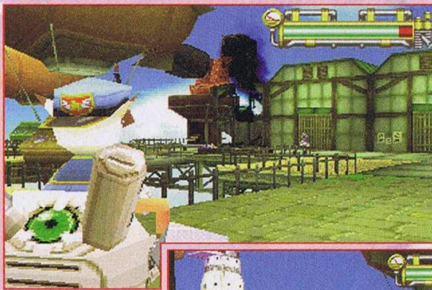
Vielfalt auf der Game Show: Während Capcom seine sympathischsten Helden im Niedlich-Look der "Pocket Fighter" losließ (links), präsentierte Sony mit "Xai" ein unverbrauchtes Grübelspielprinzip.

vor und erklärten die zahllosen neuen Ideen und Elemente der wunderschönen Märchen-Hüpferei. Die Aktionsmöglichkeiten des fechtenden Helden bettete Square in die aufwendigste 3D-Architektur jenseits von „Pandemonium" und "Gex 3D" und garnierte die Fantasy-Reise mit bildschirmfüllenden Zauber-FX, seit "Final Fantasy" Squares Markenzeichen. Auch "Aques", das vor zwei Jahren angekündigte Sport-Label von Square, kommt jetzt aus dem Startloch. Statt wie versprochen mit einem 3D-Autorennen zu beginnen, entschied sich Square mit Mahjong und Pferderennen jedoch für die Umsetzung erzjapanischer Spielideen. Effektgeladen, aber wesentlich stärker am Kino als an traditionellen Videospielen orientiert ist auch "Parasite Eve", die aufwendige Coproduktion zwischen japanischen Square-Designern und den Film- und 3D-Profis der US-Zweigstelle. Das Action-Adventure vor paranormalem Hintergrund erinnert ein wenig an "Resident Evil", doch Rollenspielelemente (Erfahrungspunkte für die blonde Heldin) und eine starke Rahmenhandlung (durch geschickt eingebundene FMV-Render-Sequenzen) machen das Square-Epos zum komplexeren Produkt. Sparen wir uns den Vorab-Jubel – in der nächsten MAN!AC lest Ihr den ausführlichen Test. Ein paar Meter weiter zeigte der „Resident Evil"-Erfinder Capcom mit einer gewaltigen Standkonstruktion wo in den nächsten zwölf Monaten seine Prioritäten liegen: Satt N64 wird Segas Saturn massiv unterstützt. Die meisten Automatenumsetzungen (bereits erschienen: „X-Men vs. Street Fighter" und „Marvel Superheroes") kommen noch vor der Playstation-Adaption auf die Sega-Konsole. Für Spielhallenqualität nutzt Capcom grundsätzlich die 4-MByte-RAM-Card, die Segas Saturn zur besten Spielkonsole für Sprite-Prügeleien macht.



Für Oldie-Fans bringt Capcom die erste „Capcom Generation"-Compilation. Die 80er-Jahre-Retro-Sammlung für Saturn und Playstation enthält neben allen drei „194x"-Ballerspielen (auf die MAN!ACs Tobias auch heute noch mit Suchtschüben reagiert) den Jump'n'Run-Grusler „Ghosts'n'Goblins". Nicht ganz so alt sind die beiden Automatenumsetzungen der „Dungeons & Dragons Collection": Die scrollenden Fantasy-Prügler „Tower of Doom" und „Shadow over Mystaria" tauchten erst Anfang der 90er-Jahre in den Spielhallen auf und werden jetzt für den Saturn umgesetzt.

Auch der hierzulande unbekannte Hersteller ESP hält japanische Saturn-Fans bei Laune: Im April erscheint dort der langerwartete Nachfolger der spannenden Mech-Simulation „Gun Griffon": Neue Waffen und Schlachtfelder, ein Replay-Modus und vorallem der Zweispieler-Link (auf Wunsch auch zu zweit in einem Mech) unterscheiden das 3D-Sequel vom ersten „Gun Griffon", das wir in MAN!AC 5/96 mit 84% Spielspaß auszeichneten. Schade, daß diese potentielle Mech-Referenz wohl niemals in Deutschland erscheint. Auch die anderen ESP-Spiele für den Saturn werden es kaum über die japanische Grenze schaffen: Gezeigt wurden das Esoterik-Rollenspiel „Baroque", das Strategiespiel nach TV-Lizenz „Giren", das Highway-Adventure „Code R" und die Rollenspiel-Fortsetzung „Lunar 2". Das erste





Action-Adventure mit Dampfmaschine und Zeppelin: An Bord eines Mechs durchstöbert Ihr Bandais originelles "Tail Concerto"-Universum.





Für ihre erste Playstation-"Collection" durchstöbern die Automatenprofis von Capcom ihr Archiv. Im Bild: "Ghosts'n'Goblins".





Der Klingen-Killer ist zurück: In Humans "Clocktower: Ghost Head" (Playstation) schützt Ihr eine Internatsschülerin vor Attacken aus dem Hinterhalt.

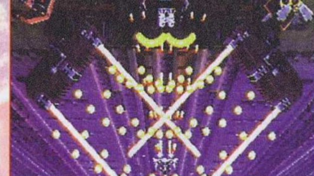
Neue Spiele der "Tokyo Toy Show 98": Eine Auswahl

TITEL	HERSTELLER	GENRE	RELEASE
Art Truck Battle	Human	Rennspiel	Juni
Billard Master	Ask	Sport	Mai
Black Onyx GB	BPS	Rollenspiel	
Blazing Star	SNK	Shoot´em-Up	erschienen
Blue: Legend of Water	Hudson	Action-Adventure	
Bomberman Wars	Hudson	Strategiespiel	April
Brave Fighter Musashiden	Square	Action-Adventure	
Capcom Generation	Capcom	Oldie-Compilation	erschienen
Capcom Generation	Capcom	Oldie-Compilation	erschienen
Castlevania 3D	Konami	Action-Adventure	
Castlevania X	Konami	Action-Adventure	erschienen
Choro Q 64	Takara	Rennspiel	Juli
Choro Q 3	Takara	Rennspiel	erschienen
Choro Q Back	Takara	Rennspiel	erschienen
Code R	ESP	Adventure	Mai
Crisis City	Takara	3D-Shoot´em-Up	Juni
Deep Freeze	Sammy	Action-Adventure	
Destrega	Koei	Shoot´em-Up	
Dragonforce 2	Sega	Strategie-Rollenspiel	April
Dragonquest Monsters	Enix	RPG	Mai
Dragonseeds	Jaleco	Rollenspiel	
Drugstore, The	Human	Wirtschafts-Simulation	August
D&D Collection	Capcom	Beat´em-Up	erschienen
Dungeon Master Nexus	Victor	Rollenspiel	erschienen
GASP (Deadly Arts)	Konami	Beat´em-Up	erschienen
G-Darius	Taito	Shoot´em-Up	erschienen
Guilty Gear	ARC	Beat´em-Up	April
Giren	Bandai/ESP	Strategiespiel	April
GT 24	Jaleco	Rennspiel	Mai
Gun Griffon 2	ESP	3D-Shoot´em-Up	April
Hallo Charlie	Enix	Action-Adventure	Mai
Hybrid Heaven	Konami	Rollenspiel	
King of Fighters 97	Beat´em Up	SNK	erschienen
King of Fighters 97	Beat´em Up	SNK	Mai
Lunar	ESP	Rollenspiel	Mai
Lunar 2	ESP	Rollenspiel	
Master of Monster Kids	Toshiba EMI	Strategiespiel	Juni
Metal Gear Solid	Konami	Action-Adventure	September
Neo Atlas	Artdink	Geographie-Simulation	erschienen
Overblood 2	Riverhill	Action-Adventure	Juli
Q-Boat	Takara	Rennspiel	Juni
Parasite Eve	Square	Action-Adventure	erschienen
Pocket Fighter	Capcom	Beat´em-Up	Sept.
Pocket Fighter	Capcom	Beat´em-Up	November
Power Stackes	Square	Sport (Derby)	erschienen
Pyo Pyo Sun 64	Compile	Denkspiel	erschienen
Restrega	Koei	Action-Adventure	
Shadow of the Tusk	Hudson	Card-Rollenspiel	Mai
Silhouette Mirage	Treasure/ESP	Action-Jump'n'Run	
Sol Divide	Atlus	Shoot´em-Up	Juni
Sol Divide	Atlus	Shoot´em-Up	Juni
Tail Concerto	Sony	Action-Adventure	April
Twinbee RPG	Konami	Rollenspiel	April
Vampire Saviour	Capcom	Beat´em-Up	April
Xai	Sony	Denkspiel	Juni



Die Playstation-Fassung der horizontal scrollenden Ballerei "G-Darius" ist fertig und war in Tokyo spielbar.

„Lunar" kommt gleichzeitig für die Playstation, über eine US-Übersetzung ist aber noch nicht entschieden. Den Firmennamen ESP sollten sich Spiele-Insider merken: Der Publisher ist nicht nur der neue Partner für den Fantasy-Spezialisten Game Arts, sondern vermarktet auch andere Titel von renommierten Development-Teams. So hat sich Treasure („Mischief Makers") für den jungen Hersteller entschieden. Neben einer Playstation-Umsetzung des Baller-Jump'n'Runs „Silhouette Mirage" brachten die Action-Spezialisten auch ihren ersten Automaten auf die Messe: „Radiant Silvergun", eine Nonstop-Schlacht mit gewieftem Waffensystem (Button-Kombinationen ergeben unterschiedliche Angriffseffekte), die vor vertikal scrollendem 3D-Hintergrund ein furioses Effektfeuerwerk entfesselt.



Bisher nur als Automat existiert Treasures erste 3D-Ballerei: „Radiant Silvergun" entfesselt ein Non-Stop-Feuerwerk mit ausgebuchtem Extrawaffensystem.

Traditionelle Ballereien im leicht aufpolierten 3D- und Polygongewand zeigten sich in Tokyo mehrfach in kompetenter Form: Bei Taito zockten wir die brandneue Automatenumsetzung "G-Darius", das 3D-Debüt der rüstigen Ballerserie. In der horizontal scrollenden Weltraumballerei erprobt Ihr Eure wuchtige Bordbewaffnung gegen Sternenfische und galaktische Karpfen. 2D-Sprite treffen in "G-Darius" auf beeindruckende Polygonwesen: Die Endgegner prügeln mit 3D-Flossen auf Euch ein und tauchen unter Eurem wütenden Beschuß einfach in den Hintergrund ab.

Auf die Playstation eingeschworen ist Hudson, die der Sony-Konsole gegenüber Saturn und N64 den Vorzug geben. Ab April tummelt sich das Firmenmaskottchen im taktischen Brettspiel „Bomberman Wars": Ihr verschiebt Fantasy-Figuren im Bomberman-Look und verhelft Euren Helden durch geschickt plazierte Sprengsätze zum Sieg.





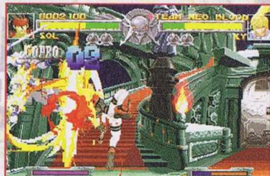
Hudson setzt seinen Sprengmeister jetzt erstmals in einem Taktik-Spiel ein: "Bomberman Wars" für die Playstation.

Der Spielzeugriese Takara profilierte sich als einer der wenigen Multiformat-Hersteller der Messe: Jedem Spielsystem spendiert die Firma maßgeschneiderte Umsetzungen ihrer Toy-Lizenzen: So entdeckten wir mit dem „Sind die putzig!"-Rennspiel „Choro Q 64" (für ein bis vier Spieler gleichzeitig) eine der wenigen



Unterwasser-Abenteuer mit Taucherin und intelligentem Delphin: Das hübsche "Blue" war das interessanteste von zahlreichen Hudson-Spielen für die Playstation.

N64-Neuheiten der Game Show, während auf dem Saturn die Spielzeugautos unter dem Namen „Choro Q Pack" losrauschen. Am besten wird auch bei Takara die Playstation bedient: Auf dem Sony-Gerät geht nicht nur „Choro Q 3" exklusiv an den Start, sondern auch die „feuchte" Variante „Q-Boat". Der Dampfer-Tumult ist mit dem Pressetext: „Witzig & süß! Geschwindigkeit & rasen! Schlachten & Missionen!" gut umrissen und sieht mit seinen 3D-Hafenanlagen, Bohrinseln und Unterwasserruinen sehr interessant aus. Neben vielen anderen Spielzeug- und TV-Spielen brachte Takara auch den Endzeit-Shooter „Crisis City" auf die Game Show, bei dem Ihr Euren 3D-Helden durch eine explodierende Hochhauskulisse jagt.





"Guilty Gear": Neuer 2D-Prügler mit SNK-bewährtem Zoom, Feuerbällen und 90°-Drehungen.

Viel 32-Bit-Software aus Japan, doch um eine anständige N64-Neuheit auszuprobieren mußte man sich an den Stand einer europäischen Firma bequemen: Ubisoft, der französische Exot im Meer der Japan-Publisher, zeigte gleich zwei neue Module. Von "Tonic Trouble" kannte die Welt bisher nur die PC-Fassung, die erstmals gezeigte N64-Version wirkt farbenfroh und grafisch sauber. Noch interessanter als das neue Jump'n'Run-Bonbon von "Rayman"-Macher Michel Ancel war ein N64-Shooter, von dessen Existenz wir MAN!ACs bislang nicht wußten: Hinter "Bug Bumble" stecken die "Creature Shock"- und "Croc"-Erfinder Argonaut, die eine schießende Hummel durch 3D-Schrebergärten schicken. Auf den Blumen und Mauerstücken liegt natürlich dichter Nebel, doch das trübt Euren Blick auf die originelle Spielidee kaum. Zocken durften wir das Ballerspiel noch nicht. Wie stark die wuchernde Fauna ins Spiel miteinbezogen wird (Ihr müßt z.B. energiespendenden Honig sammeln), können wir Euch deshalb noch nicht verraten.





Spielzeugschiffe auf hoher See: "Q-Boat" ist das erste maritime Action-Spiel um die "Q"-Modellvehikel von Takara (Playstation).



Bislang kannten wir nur die PC-Version von "Tonic Troubles". In Tokyo war erstmals die saubere N64-Umsetzung spielbar.







N64-Weltpremiere für ein englisches 3D-Bonbon: Den 3D-Shooter "Bug Bumble" programmieren die "Croc"-Erfinder Argonaut.

Da die Saturn-Konsole in ihrem Heimatland noch sehr gut läuft, brachte Sega keine Prototypen des 64-Bit-Nachfolgers Katana zur Messe. Stattdessen wurde 32-Bit-Spiele gezeigt, die u.a. auch das Saturn-Modem/Internet-Kit unterstützen. So zocken Japaner z.B. das Trading-Cards-Rollenspiel „Shadow of the Tusk" (eine Coproduktion mit Hudson) ab Mai gegen einen menschlichen Kontrahenten über das Netz. Neben den vielen Spielen der Lizenznehmer brachte Sega selbst ein gutes Dutzend eigener Neuheiten auf

Tokyo Toy Show '98

Die kleinen Kinder des Videospiels

Zwischen Plüschmonstern und Funkautos zeigten japanische Spielehersteller abgefahrene Elektro-Gadgets und die neueste LCD-Spielegeneration: Statt durch Hightech unterhielt die "Tokyo Toy Show" ihre Besucher mit Mobilität und vielen unverbrauchten Spielideen.

Spielzeug für Erwachsene: Mit "Virtual Sports"-Schlägern pitcht Ihr auf engstem Raum.

Nahezu zeitgleich mit der Konsolenmesse "Tokyo Game Show" fand das Spielzeugereignis "Tokyo Toy Show" Ende März in Japan statt. Die größten japanischen Spielehersteller (Bandai, Takara und Sega) waren auf beiden Ausstellungen mit Ständen vertreten. Auch die Lieblingsfreizeitbeschäftigungen der Japaner, Angeln und Pferde-Derby, Baseball und Golf, trafen wir nicht nur in den Videospielen der Game Show (und abends in den Hydraulik-Installationen der Mega-Spielhallen), sondern auch in den elektronischen Gadgets der Toy Show: LED- und LCD-Spiele in allen Größen und Formen waren die populärsten Produkte der Spielzeug-Messe.

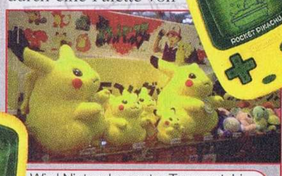


Fantasy-Erfolg für Bandai: Die kämpfenden Digital Monsters gehen in die vierte Generation.

Die aufwendige "Virtual Sports"-Reihe von Takara zielt nicht primär auf Kinder und Jugendliche, sondern wendet sich an erwachsene Freizeitsportler. Der Raum ist eng in den japanischen Großstädten, doch mit den "Virtual"-Baseball und -Golf-Schlägern putten und pitchen Japaner selbst in einer 12qm-Wohnung wie die Weltmeister. Genauso wie die "Virtual Master"-Angeln sind auch die Schläger mit einem LED-Display sowie Force-Feedback-Komponenten bestückt und warnen Euch durch eine Palette von



Die "Virtual Sports"-Serie beginnt Takara mit Baseball, Angel und diesem LED-bestückten Golf-Schläger





Wird Nintendos erster Tamagotchi-Verschnitt zum erfolgreichsten Spielzeug Japans? Mit dem "Pocket Pikachu" pflegt Ihr das niedlichste Wesen aus dem Pokemon-Clan.

ONE MAN • ONE SOLUTION • ONE STATE OF MIND







EINZIGARTIGE MISCHUNG AUS INTENSIVER ACTIONBALLEREI MIT JUMP'N RUN ELEMENTEN IN 3D

GENIALE SPECIAL EFFECTS, DIE AUF DER PLAYSTATION IHRESGLEICHEN SUCHEN

STIMMUNGSVOLLER SOUNDTRACK UND SEHR GUTE AUDIOEFFEKTE (Z.B.FUNKVERKEHR DER GEGNER)

NEUARTIGE "POWER" ANZEIGE - DAS "RAGEMETER"

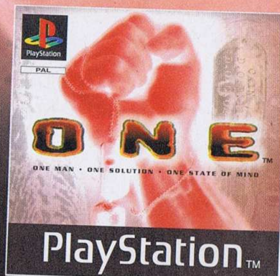
EINFACH ZU SPIELEN, SCHWIERIG ZU MEISTERN

THERE CAN BE ONLY



Als ein korruptes Militärexperiment schiefläuft, ist die Wut John Cains einzige Waffe...

Sie erwachen in den Ruinen eines Apartments in der Großstadt im Jahr 2038. Ihre Gedanken sind verschwommen. Sie erinnern sich an nichts. Ihr Körper fühlt sich seltsam und taub an, Teile Ihrer Glieder sind von einer Legierung aus schwarzem Metall umhüllt. Ihr linker Arm ist eine roboterartige Monstrosität, eine tödliche Waffe.
Es gibt nur eine Empfindung, die Sie vorwärts treibt auf der Suche nach der Wahrheit Ihrer Vergangenheit, und nur eine Empfindung, die Ihnen das Leben retten wird...RASENDE WUT



768 9642 8472

ERHÄLTLICH AB: 16.03.98



VISUAL CONCEPTS





www.bmginteractive.com





Gewitzte Action-Spielveräppelung von Jaleco: "The Game Paradise 2" für die Playstation.



Die meisten Sega-Spiele sind für den europäischen Markt nicht geeignet: Schulmädchen-Strategiespiel "Sakura Wars".

Trends

- Das N64 ist in der Gunst der Spielehersteller weit zurückgefallen. Selbst für den Sega Saturn erscheinen Monat für Monat viermal soviele neue Titel, wie für das Nintendo-Flagschiff.
- Das Playstation-Pad bebt: Sonys neues „Dual Shock"-Force-Feedback-Joypad wird von fast allen neuen Action-Spielen unterstützt.
- Auf dem Sega-Markt hat sich die 4-MByte-Cartridge durchgesetzt: Pro Monat kommt mindestens ein neuer Titel (von SNK, Takara und Capcom), der diese Speichererweiterung benötigt.
- Retro-Compilations bleiben ein wichtiger Umsatzbringer für alteingesessene Spielehersteller. Neben Konami und Namco bringen auch Capcom und Data East ("Burgertime") entsprechende Spielesammlungen auf den Markt.
- 8-Bit und 16-Bit lebt! Auch 1998 erscheinen noch neue Game-Boy-, Super-NES- und Neo-Geo-Spiele. Letztere leider nur in Japan.
- Rollenspiele ohne Story, dafür mit massig Kämpfen und Erfahrungspunkten: Aus Trading Cards, Pokemon und RPG-Duellen entstand in Japan das neue Spielgenre der „Battle Simulation".

die Messe, doch kaum eines der Rollenspiele und Adventures ist für Deutschland interessant. Mit der Aufgabe des Saturn-Geschäfts in den USA konzentriert sich der Saturn-Erfinder jetzt ganz auf den fernöstlichen Geschmack. Dafür liefert Konami die Saturn-Umsetzung des Edel-Action-Adventures „Castlevania X" aus, dessen Urversion in MAN!AC mit 90% Spielspaß abräumte. Auf dem Saturn findet Ihr ähnliche Räume und Geheimnisse, aber auch neue Elemente – wie z.B. die alternative Spielfigur Maria. Die blonde Heldin war im Playstation-Vorbild lediglich als Nebendarsteller aufgetreten. Das Playstation-exklusive High-tech-Abenteuer "Metal Gear Solid" war der brisanteste Messetitel von Konami, auf zehn Konsolen spielbar, für Fotografen aber nicht freigegeben. Der Spionage-Thriller setzt auf authentische 3D-Gebäude, ausgefeilte Steuerung und Kameraführung sorgen für optimalen Überblick. Wahlweise aus der Von-hinten-Perspektive oder direkt im Körper des Agenten schleicht, spurtet und taucht Ihr durch düstere Science-Fiction-Zentralen. Trotz modernem Einzelkämpfer-Equipment seid Ihr stets unterbewaffnet und den Wächtern zahlenmäßig unterlegen. Nur mit optimaler Taktik überlebt Ihr das Action-Adventure.



Angesichts solcher Großproduktionen gingen gewitzte Spielideen wie die von "Xai" unverdient unter: In der originellen Knobelei von Sony turnt Ihr auf Spielwürfeln herum. Ihr müßt die Quader so umdrehen bzw. rollen, daß gleiche Ziffern nebeneinander zum Liegen kommen. Zum Würfeln braucht Ihr Platz, und der ist rar im Holzkasten – schnell ist der optimale Weg verbaut. Schlau & motivierend – einige Testspieler waren kaum mehr wegzubekommen. *wi*





Das Playstation-exklusive "Metal Gear Solid" war spielbar und der Star am Konami-Messestand. Doch auch der Saturn wird weiterhin unterstützt (Bild links: "Probotector").



Spielzeug-Autos auf dem N64: Takara präsentierte das 64-Bit-Debüt seines Playstation-bewährten "Choro Q"-Schnauferlrennens.

realistischen akustischen Signalen. Knapp hundert Mark beträgt der Preis für eines der gut verarbeiteten Erwachsenen-Spielzeuge. Die Angel-, Derby- und Golfautomaten, die Takara und andere Hersteller in Japan vermarkten, kosten natürlich ein wenig mehr...

Bandai präsentiert inzwischen die vierte "Digital Monsters"-Generation sowie Kampf-Tamagotchis, die Ihr von Hand aufziehen müßt ("Spin Monsters"), zehn Zentimeter hohe Riesen-Tamagotchis und das erste "Sound only"-Game: Das Walkman-ähnliche Spielgerät verrät Euch nur über akustische Signale, aus welcher Richtung die Feinde kommen. Mit Links- und Rechts-Knöpfen justiert Ihr Eure unsichtbare Kanone, mit dem Attacke-Button ballert Ihr los.

Für den Game Boy zeigte Bandai die ungewöhnlichste Erfindung der Messe: Der "Handy Watcher" wird zwar wie ein Modul ins Handheld gesteckt, enthält aber kein Spiel. Stattdessen baumelt ein Sensor am 20-Meter-Kabel aus dem Game Boy – der "Handy Watcher" dient Sportanglern als digitaler Assistent! Wirft der Fischer den Sensor ins Wasser, werden Bodenbeschaffenheit und Fischbewegungen erfaßt und auf dem Display des Game Boy grafisch darstellt. Rund 200 Mark müssen Angler für die Hightech-Schützenhilfe berappen.



Auch dieses Rennspiel mit klassischen Sportwägen der 60er- und 70er-Jahre basiert auf einer japanischen Modellautoserie (Playstation).





Neben Digi-Angeln gab's auf der Messe auch einen Game-Boy-Sensor für echte Fischer (oben links). Rechts ein neuartiges Derby-Handheld.

Wie Takara ist natürlich auch Bandai ein Hersteller, dessen Aktivität sich nicht auf elektronisches Spielzeug beschränkt: LCD-Spiele und Gotchi-Varianten wurden zwischen Spielzeugautos, Riesenrobotern und Plüschtieren, Highend-Jojos, bunten Musikinstrumenten und knalligen Schlüsselanhängern gezeigt. Sega residierte auf einem der größten Messestände, präsentierte aber statt Saturn-CDs nur Spielzeug für die Kleinsten. Bis zu unserem Messebesuch wußten wir z.B. nicht, daß Segas Spielcomputer "Pico" in Japan noch immer vermarktet und durch neue Software unterstützt wird. *wi*



Aerofighters Assault







Adrenalin pur

Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur. Eine mysteriöse Militärorganisation will die Weltherrschaft an sich reißen: ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampfjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.







Distributed by

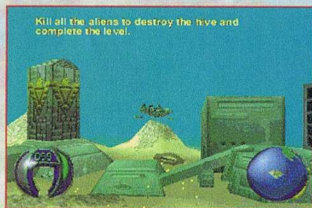


www.konami.com

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Killerviren

Mit "Virus 2000" setzt Kult-Designer David Braben seinen Invasions-Klassiker fort: Achtung, es besteht höchste Ansteckungsgefahr!



Hier geht's lang: Für jedes "Virus"-Szenario erhaltet Ihr kurze Missions-Anweisungen.

Daß ansteckende Viren unangenehme Folgen haben, wissen wir nicht erst seit der letzten Frühjahrsgrippe. In "Virus 2000" schleppen dagegen Alien-Insekten einen todbringenden Erreger auf's Polygon-Schlachtfeld. Leider sind gängige Insektizide hier wirkungslos, denn die meterhohen Krabbelviecher räumen buchstäblich Häuser aus dem Weg, um sich neuen Lebensraum zu erschließen. Um den Invasoren Manieren beizubringen, steigt Ihr in Euren Gleiter und dekontaminiert über 30 verschiedene Welten. Diese gliedern sich in sechs Landschaftstypen mit charakteristischem Terrain: Auf der "Green World" herrscht mittelalterliches Treiben, während in der Unterwasserwelt gefährliche Tiefseegräben die Navigation Eures Multifunktions-Gleiters erschweren. Weitere Notstandsgebiete sind zerklüftete Canyons sowie Eis- und Sumpfwelten – bevor Ihr das Übel auf dem Alien-Heimatplaneten endgültig beseitigt. Zahlreiche Spezialeffekte wie konsequenter Schattenwurf, Lichteffekte, Schneestürme und Blizzards sollen Euch die Wetterbedingungen hautnah vermitteln. Sogar eine akkurate Physik ist anwendbar: Um etwa ein Schlupfloch der Käfer zu blockieren, rollt Ihr bewegliche Felsblöcke einen Hang hinunter, die prompt den Ausgang versperren! Die Abfolge, in der Ihr die einzelnen Levels spielt, ist nicht fest vorgegeben. Viele Abschnitte entdeckt Ihr nur durch besonders gute Leistungen, denn auf dem einfachsten Weg steht Ihr schon nach einem knappen Dutzend Welten vor dem Invasoren-HQ.



Die Unterwasser-Welten sind üppig bewachsen und erschweren durch träge Steuerung Eure Aktionen.

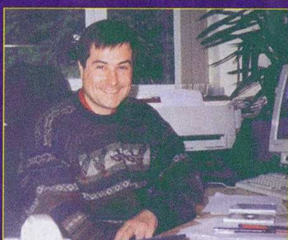
Um der Virenplage Herr zu werden, genügt es nicht, beliebig über die Landschaft zu düsen und die monströsen Käfer per Maschinenkanone zu vernichten. Vielmehr gilt es, möglichst viele der hilflosen Bewohner in Eure Einsatzzentrale zu evakuieren. Habt Ihr einen Menschen gesichtet, geht Ihr in den Tiefflug-Modus über und





Auf der Suche nach zukünftigen Forschern: Geht in den Tiefflug-Modus und evakuiert die Bewohner!

"Gute Aussichten



MAN!AC interviewte Kult-Programmierer David Braben zu "Virus 2000"

Sie sind schon ziemlich lange in der Branche, beschreiben Sie bitte Ihre bisherige Karriere.

DAVID: Viele Leser kennen mich sicher noch von "Elite" – ich war Co-Entwickler dieses Weltraumspiels. "Virus" entstand 1991, der "Elite"-Nachfolger "Frontier" schließlich '93. Damals hatten wir noch keine großen Entwicklerteams, wie sie jetzt üblich sind. Bei "Elite" etwa waren wir nur zu zweit! Das gilt übrigens auch für "Virus", für das ich die Amiga- und Atari-ST-Versionen entwickelte; Chris Sawyer (übrigens der Programmierer von "Transport Tycoon") war für die PC-Version verantwortlich.

Worum ging es denn in "Virus"?

DAVID: Der Spieler flog ein Raumschiff (das damals wie ein Stück Käse aussah) über eine 3D-Landschaft (zu jener Zeit eher ein Fleckenteppich). Die Bösewichte attackierten mit ihren Raumschiffen den Spieler direkt oder verteilten ihren Virus in vielen verrückten Arten auf dem Spielfeld.



Braben-Klassiker der 80er-Jahre: Links das Weltraum-Epos "Elite" auf dem C-64, rechts ein Bild des Amiga-"Virus".

Wie kam dazu, mit "Virus 2000" ein Remake zu konzipieren?

DAVID: Alle möglichen Leute haben mich seit Jahren nach einer Fortsetzung gefragt. Die Entwicklung läuft seit 18 Monaten bei meiner eigenen Firma Frontier Developments.

Inwiefern ändert sich das Konzept bei "Virus 2000"?

DAVID: Das Gesamtkonzept bleibt im wesentlichen dasselbe, doch das Ganze spielt sich jetzt deutlich anders. Am offensichtlichsten erkennt man die Veränderungen bei den Angreifern: Diese sind jetzt Tiere oder Monster und keine Maschinen mehr. Die Invasoren haben sich in 36 teils versteckten Abschnitten eingenistet; der Spieler hat die Aufgabe, sowohl das Gelände, als auch die Bewohner vom eingeschleppten Virus zu befreien. Eine Besonderheit ist, daß die Welten in einer bestimmten Form zusammenhängen, und daß befreite Bewohner selbst aktiv werden. Diese strömen nämlich in Fabriken und produzieren Extrawaffen und andere Belohnungen für den Spieler. Man erobert also nicht eine Welt nach der anderen, sondern kann immer wieder in bereits befreite Abschnitte zurückkehren und diese weiter nutzen. In den meisten Levels sind darüber hinaus Rätsel zu lösen, was das Spiel abwechslungsreicher macht. In einem Abschnitt etwa fliegt ein Kernreaktor Tschernobyl-mäßig in die Luft, wenn der Spieler nicht rechtzeitig Gegenmaßnahmen ergreift.

Welche Erfahrungen haben sie mit dem PC und der Playstation gesammelt?

DAVID: Für den PC entwickelt es sich wunderbar einfach, aber die ganzen verschiedenen Konfigurationen behindern die Programmierung. Bei der



Effektvoller Bombenabwurf: Leider sind noch keine Krabbeltierchen zu erkennen, die gefährlichen Super-Insekten werden gerade eingebaut.


Jedes der "Virus 2000"-Szenarios muß unterschiedlich angepackt werden: Im Mittelalter (links) erleichtern Burgen die Verteidigung, unter Wasser dagegen durchforscht Ihr Tiefseegräben (rechts).


Feuer frei für Virus-Killer: Neben Waffen solltet Ihr auch Felsen (links) und Wasser (rechts) zum Sieg nutzen!


David Braben legt Wert auf optische Vielfalt: Auch verschneite Bergwelten (links) und Wasserfälle (rechts) werden modelliert.

holt den Flüchtling an Bord. Zum Glück ist in "Virus 2000" noch Platz für Dankbarkeit: Zivilisten beginnen nach ihrer Rettung umgehend mit der Forschung nach Waffen, Treibstoff und Technologie. Je mehr Wissenschaftler Ihr auf die einzelnen Bereiche aufteilt, desto schneller stehen Laser, Zielsuchraketen und Schrapnell-Granaten zur Verfügung. Die Hightech-Abteilung dagegen erfindet schwere Artillerie, die bestimmte Areale selbsttätig verteidigen. Doch vor allem die "Trundler", kleine, halbautomatische Landfahrzeuge, entlasten Euch beim Virenkrieg. Diese sind zwar langsam und unbewaffnet, doch dafür erfüllen sie mit der Rettung von Zivilisten und der Dekontamination verseuchter Gebiete einen nützlichen Zweck – und verschaffen Euch wertvolle Zeit, die Insekten zurückzuschlagen.

Alle semi-intelligenten Gerätschaften verteilt Ihr per Leuchtsignal auf bestimmte Bereiche der Front. Sobald Ihr etwa ein "Trundler"-Signal in einem Dorf abwerft, schlägt sich der Transporter zu seinem Ziel durch und karrt anschließend bis zu zehn zukünftige Forscher in die Zentrale. Auf dem Kampfgebiet selbst erleichtern Extra-Symbole die Abwehrschlacht. So tankt Ihr Sprit nach, erneuert den Gleiter-Schild oder sammelt Zusatzleben.

Ziel jedes Spielabschnitts ist es, das Basis-Nest auszuräuchern. Doch es gibt noch andere Möglichkeiten: Rettet Ihr alle Menschen, tilgt das Virus oder verteidigt sämtliche Radarstationen, führt Euch das Spiel in versteckte Zonen. Deshalb erwarten Euch am Ende eines Levels mehrere Leistungsanalysen, die in eine Bewertung einfließen – und den Fortgang des Spiels beeinflussen.

Besonderen Wert legt man auf die Insekten: Spinnen, Gottesanbeterinnen und flatternde Killervögel rücken beängstigend real vor, verteilen das rötliche Virus und wehren sich nach Kräften. Die Krabbel-Viecher arbeiten sogar zusammen, um Euch in die Enge zu treiben. Doch auch hier kommt Euch die ausgefeilte Spielphysik zugute: Selbst eine eigentlich schwache MG-Salve läßt einen der Maxi-Käfer durch die Wucht des Aufschlags eine Klippe hinunterfallen – Ihr müßt ihn nur erstmal auf den Gipfel locken.... *cb*

TITEL
Virus 2000
HERSTELLER
Grolier
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
Sommer

Ambitionierte 3D-Abwehrschlacht gegen Riesenkäfer: Echtzeit-Forschung und Laser-Action bringen den Sieg.

für Konsolen!"

Playstation dagegen optimiert man nur einmal – dann läuft's problemlos! Der knappe Speicher machte uns dabei Schwierigkeiten – vor allem, da wir ohne explizite Ladepausen arbeiten. Wir mußten unsere Datentabellen effizient auf der CD ablegen, und wenn der Spieler von einem Abschnitt in den nächsten fliegt, wird alles in sehr kurzer Zeit nachgeladen. Wir benutzen eine kurze Intro/Extro-Sequenz, damit das Spielgefühl durch den Ladevorgang nicht leidet.

Welche Playstation-Spiele sehen Sie als Konkurrenz für "Virus 2000"?

DAVID: Da das Spiel nicht in eine der gewöhnlichen Genre-Schubladen paßt, gibt es keine direkte Konkurrenz. In gewisser Weise sind alle Actionspiele ähnlich – allerdings nur in Bezug auf bestimmte Elemente wie z.B. Fliegen, Schießen, Beschützen. Ein Punkt, der mir in den letzten Monaten auffiel, ist die ständig steigende Gesamtqualität des Playstation-Angebotes. Mir persönlich haben es vor allem einige Elemente der "Tomb Raider"-Spiele angetan.

Meiner Ansicht nach besticht "Virus 2000" insbesondere aufgrund des Spielablaufs – die Grafik ist spitze, aber ich denke, daß die Leute einfach Spaß wollen. Wir verwandten deshalb sehr viel Zeit auf die Modellierung des Terrains: Durch den Verzicht auf vorberechnetes Motion-Capturing krabbeln unsere Monster in Echtzeit unebenes Gelände hinauf oder auch aufeinander. Das war etwa bei "Turok" auf dem Nintendo 64 nicht möglich.

Welche Fähigkeiten braucht ein erfolgreicher "V 2000"-Spieler?

DAVID: Intelligenz natürlich, aber Action-Talent ist dabei sehr hilfreich! Natürlich kann man jedes Insekt auch im direkten Schlagabtausch besiegen, aber es gibt fast immer eine schnellere Lösung für schlaue Spieler! Die hartnäckigen Käfer-Spezies zum Beispiel können ertränkt werden, wenn sie länger als 20 Sekunden unter Wasser bleiben. Der Spieler hat also irgendwie die Möglichkeit, gleich das ganze befallene Gebiet unter Wasser zu setzen!

Wie sehen Sie als Programmier-Veteran die Situation der Videospiele im Jahr 1998?

DAVID: Die Aussichten für Video- und Computerspiele sind momentan sehr gut, vor allem für die Konsolen. Der Erfolg der Playstation hat dazu maßgeblich beigetragen. Die vielen Standard-Titel, die das Konzept von Topspielen einfach kopieren, werden es immer schwerer haben. In letzter Zeit achtet Sony verstärkt auf die Qualität der Spiele: Nur noch die besseren Produkte kommen durch die Qualitätskontrolle. Für PCs sieht die Sache nicht ganz so gut aus. Kaum hat Windows 95 die Installations-Problematik entspannt, fängt der Alptraum mit den verschiedenen Grafikbeschleunigern wieder von vorne an. Auch die Mindestkonfiguration steigt ständig – das ist sowohl für den User, als auch für uns Entwickler ein Problem: Auf welche Konfiguration soll ich das Produkt optimieren? Daß Multiplayer- und Internet-Spiele die Zukunft sind, ist weithin unbestritten. Ich denke aber, daß wir davon immer noch ein großes Stück entfernt sind. Nach wie vor hat nur ein verhältnismäßig kleiner Prozentsatz der Spieler den dazu notwendigen, leistungsfähigen Netzzugang. Ich glaube, daß es eher durch Kabel-TV-Dienstleister zu verläßlichen Multiplayer-Netzwerken kommt, denn hier ist die Qualität und das Preis/Leistungsverhältnis besser. Diese Dinge werden in Europa aber erst in den nächsten Jahren richtig anlaufen.


HEIS
Super
and all associated logos are trademarks





ELECTRONIC ARTS™



Mit Hilfe des Kommandomenüs erteilt Ihr Befehle an Eure Einheiten



Die schnelle 3D-Grafikengine von "Wargames" garantiert flüssiges Scrolling mit vielen Details



Der Kampfjet muß weder starten noch landen. Wird er nicht gebraucht, schwebt er auf der Stelle.



Perspektivenwechsel ist kein Problem: Die Kamera zoomt direkt hinter das Fahrzeug oder zeigt das Geschehen aus einer steilen Draufsicht.

IM VISIER DES COMPUTERS

Vor 20 Jahre hat sich der junge Hacker David Lightman in das WOPR-Computernetz der US-Regierung eingeklinkt und damit fast den dritten Weltkrieg entfacht. Die Apokalypse konnte gerade noch abgewendet werden – bis heute....



Zwei Schnellboote säubern das Ufer für das anrückende Landungs-Kommando

Aus dem Hacker-Einbruch in den 70er-Jahren hat die US-Regierung nicht gelernt: Das "War Operations Planned Response"-Programm (WORP) wurde fortgeführt, der Supercomputer des Pentagon mit weiteren Simulationsdaten und noch mehr taktischen Tricks gefüttert. Doch dann passiert das Unfaßbare: Die Vergangenheit wiederholt sich, Computerfreaks knacken den Sicherheitscode und spionieren im sensiblen System. Im Glauben, es handele sich nur um eine Simulation, starten sie das todbringende Programm. Ihr sollt nun in der Rolle des Meister-Hackers David Lightman die Schlacht gegen die Hochleistungs-CPU ein zweites Mal schlagen – diesmal auf Seiten der Regierung.

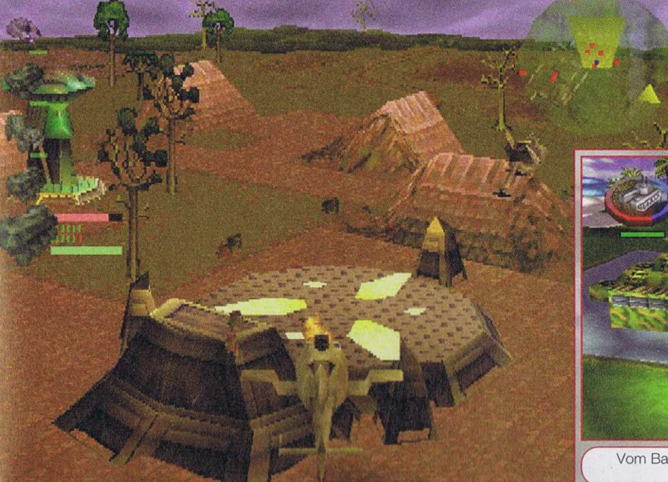
MGM Interactive, die Spieleabteilung der berühmten Filmstudios, führt Euch mit „Wargames" in eine Echtzeitstrategie-Schlacht. Statt konventionelle 2D-Grafik zu verwenden, modellierten die Entwickler das komplette Terrain sowie alle Gebäude und Einheiten in 3D. Die Vorteile liegen auf der Hand: Das Spielfeld kann gezoomt und beliebig rotiert werden. Außerdem würzt MGM die Echtzeit-Mechanik mit einer gehörigen Portion Action: Statt Kompanien und Fahrzeuge in den Kampf zu kommandieren, sitzt Ihr selber am Abzug. Ihr übernehmt die Führung eines Panzers, klemmt Euch hinter den Steuerknüppel eines Harrier-Jets oder schippert mit einer Fregatte an der Küste entlang.

Die Waffensysteme der beiden kriegsführenden Parteien unterscheiden sich grundsätzlich: Während die Menschen mit herkömmlichen Amphibien-Fahrzeugen, Hubschraubern und Jeeps an die Front ziehen, verläßt sich der WOPR-Computer auf exotische Technologie: Silberne Mechs stapfen über das Schlachtfeld, gepanzerte Motorräder rasen über Stock und Stein und flinke Kettenfahrzeuge versengen Euch mit Lasergewitter. Größere Kampfeinheiten verfügen sogar über zwei Waffensysteme: Für Maschinengewehre





"Wargames" erscheint für PC und Playstation: Voraussichtlich werden sich die beiden Versionen spielerisch unterscheiden – das Sony-"Wargames" ist actionlastiger.





Vom Basislager aus startet Ihr mit Euren Soldaten die Invasion mit Amphibien-Fahrzeugen







WOPR verläßt sich auf High-Tech: Mechs, schwebende Späher und Kampfbikes heizen Euch ein.



Via Splitscreen dürfen sich zwei Hobby-Strategen gegenseitig unter Beschuß nehmen

ist immer genügend Munition an Bord, das zweite Geschütz (z.B. ein Raketenwerfer) ist nach einigen Salven leer geballert. Wird ein feindliches Gebäude zerstört, wartet in den Ruinen eine kleine Belohnung auf Eure Truppe: Munition, Reserveenergie und Super-Schüsse dürfen gesammelt werden. Die Kampfstätten sind über die ganze Welt verteilt: Schnellboote kommen in den Sümpfen von Florida zum Einsatz, Hoovercrafts schweben über die Inseln der Karibik und schwere Panzer rollen unaufhaltsam durch die arktischen Schneewüsten Rußlands.

In der uns vorliegenden frühen Fassung des Spiels fehlen noch sämtliche Bau-Optionen. Gebäude zur Herstellung von Jeeps und Panzern, Reparaturhallen für angeschlagene Kettenfahrzeuge und Geschütztürme zum Schutz der Basis stehen bereits zu Beginn der Missionen zu Verfügung. Um an Geld für neue Rüstungsprojekte zu kommen, bildet Ihr Hacker aus, die in feindliche Gebäude eindringen und von dort frische Finanzmittel auf Euer Konto überweisen. Dank des dreidimensionalen Geländes können Gebäude, Mauern und Hügel taktisch genutzt werden. Wird Euer Vormarsch durch einen Wall behindert, schickt Ihr einen Späher voraus. Dazu eignet sich am besten der Jeep – er ist wendig und überwindet auch Steigungen spielend. Außerdem könnt Ihr mit dem kleinen Geländefahrzeug eine Markierung in die Landschaft setzen, an der sich auf Befehl alle Einheiten sammeln. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer auf die künstliche Intelligenz der Einheiten: Schließlich sollen die CPU-gesteuerten Soldaten immer optimale Entscheidungen treffen. „Wargames" wird 30 Missionen enthalten, je 15 für jede Seite. *au*





In der eisigen Steppe Rußlands vernichtet Ihr eine WOPR-Waffenfabrik



TITEL
Wargames
HERSTELLER
MGM
SYSTEM
Playstation
BRD-RELEASE
2. Quartal

Stark actionlastiges Echtzeitstrategie-Gefecht. Erstmals sind das Terrain und die Einheiten komplett in 3D.



Ohne Deckung ist der Gegner verwundbar: Zivile Gebäude brechen schon nach wenigen Treffern zusammen.

DER WARGAMES-FUHRPARK

HUMAN FORCES	W.O.P.R.
JEEP: Schneller als alle anderen Fahrzeuge, mit einem MG bewaffnet. Setzt Markierungsfahnen.	**TRIBIKE:** Leicht gepanzertes, schnelles Aufklärungsfahrzeug. Kann Marker setzen.
DRAGON TANK: Besonders effektiv durch den Flammenwerfer, sonst eher durchschnittlich.	**MK1 WALKER:** Durchschnittlicher Kampfroboter, ausgerüstet mit Luftabwehrraketen und 80mm-MG.
SLAYER TANK: Tödlichster Panzer, gute Panzerung, durchschlagende Feuerkraft.	**MK3 WALKER:** Langsamer Mech mit Langstreckenraketen. Besonders wirkungsvoll gegen Bodenziele.
LASER TANK: Hochtechnisierter Panzer; die Laserkanone ist besonders gegen Droiden wirksam.	**MK4 WALKER:** Weiterentwicklung des MK3, besser gepanzert und größere Feuerkraft – dafür langsamer.
APC: Truppentransporter mit Platz für sechs Soldaten. Bewaffnet mit einem MG.	**MANTIS:** Schnell und wendig, besonders zerstörerisch durch Doppel-Laserkanone.
OTTER: Ein amphibischer Mannschaftstransporter, der seichte Wasser überqueren kann.	**SCOUT:** Schwebender Aufklärer ohne jegliche Bewaffnung.
GUNSHIP: Stark gepanzerter Hubschrauber; sehr wendig, bewaffnet mit MG und Raketen.	**PHOENIX:** Mächtiges Angriffsflugzeug, wirksam gegen Boden- und Luftziele.
VTOL: Senkrechtstarter, ausgerüstet mit Raketen und Maschinengewehr.	**DREADNOUGHT:** Flagschiff der WOPR-Streitkräfte. Schwer gepanzert und mit großer Feuerkraft.
STEALTH BOMBER: Wirksam gegen Bodenziele, kann nicht geortet werden.	**HYDROFOIL:** Schlecht gepanzerter Schiffs-Truppentransporter ohne eigene Bewaffnung.



Geschichten aus der Gruft

Wenn die Lebenden kneifen, müssen verstorbene Helden her: Ein dunkler Zauberer hat seine Rechnung ohne den untoten Ritter Dan gemacht...



Wenn Sir Dan die Waffe schwingt, dann blitzt es: Farbenprächtige Wisch- und Blitzeffekte verdeutlichen die Wucht Eurer Klingen und Pfeilspitzen.

Der bösartige Zarok hat eigentlich alles erreicht, was sich ein teuflischer Magier wünscht: Sein dunkler Zauber fährt allen Bewohnern des Landes in Mark und Bein – friedfertige Bürger wanken als mordlüsterne Mutanten durch die einst idyllische mittelalterliche Gegend. Auch sonst war Zarok nicht faul: Wie geplant verdunkelt sich die Sonne, das Grauen hält mit eiskalten Pranken die ganze Gegend unter Kontrolle. Doch in seinem sorglosen Zauberwahn lenkte Zarok die Magiestrahlen auch auf die Gruft von Sir Dan Fortesque. Der klapprige Edelmann erhebt sich nach hundert Jahren Schönheitsschlaf aus dem Sarg, beseelt vom Gedanken der Rache an Zarok.



Auch das noch: Dan soll mit einer Maus den Hecken-Elefanten erschrecken, aber Ghoul-Mönche haben was dagegen.

In Sonys Action-Abenteuer lenkt Ihr Dan durch unheimliche Friedhöfe, verschachtelte Palastgärten und gespenstische Katakomben. Ihr seht den Helden stets im Zentrum der Spielfläche und steuert ihn meist frei durch die detailreichen Orte des Grauens. Nur in engen Passagen oder beim Kampf gegen agile Dämonen wie dem Superkürbis oder einem gläsernen Toren, könnt Ihr die Kamera nicht beliebig drehen. Dan muß sich bis zu Zaroks Festung durchschlagen; doch leider sind die 20 Abschnitte bis zum Ziel verwinkelt und (meist) gesperrt. Nur Runensteine öffnen Tore und erschließen so neue Gebiete. Damit Ihr Euch der zahlreichen Zombies, Ghouls und Riesenameisen erwehren könnt, schwingt Ihr Euren Zweihänder: In einem eindrucksvollen Lichtschweif purzeln die Angreifer zu Boden. Mit fortschrittlicher Waffentechnik (und herumgammelnden Schatztruhen) wappnet Ihr Euch für den Kampf: Gegen Bares helfen Euch Projektilwaffen wie Armbrust, Speer und Breitaxt auch auf Distanz aus der Bredouille. Dank eines flinken Leuchtpunktes wißt





Zarok macht's möglich: Sogar unschuldige Kürbisse werden dank schwarzer Magie zu Dienern des Bösen. Rechts setzt prompt die zornige Halloween-Mami zum Schlag an.



Der untote Pianist spielt mit einer neuen Partitur noch besser...



Nur sporadisch fällt Licht in die vernagelte Kirche



Vom Friedhof bis zu den Sümpfen warten 20 Abschnitte auf Euch



Auch das noch: Eine transparente Riesenschlange bedroht Sir Dan.

Cambridge Know-How

Das Team von Sony Cambridge werkelt bereits seit Anfang '96 an "Medievil". Damit Ihr alle Fakten zu diesem Spiel erfahrt, haben wir mit den Entwicklern Chris Sorrell (Programmierung, Produzent), Jason Riley (Grafik) und Jason Wilson (FMV-Design) gesprochen.



Reden wir drüber: Dan palavert mit anderen Bewohnern und läßt sich sogar verzaubern!



Ihr immer, welches Monster Sir Dan gerade auf dem Kieker hat, per Knopfdruck schwirren die Suchpfeile auf das verdutzte Polygonwesen zu. Leider sind die Projektile begrenzt, außerdem eignen sich bestimmte Waffen für ganz unterschiedliche Aufgaben: Eine Riesenkeule läßt den Boden erzittern und kleinere Gegner in Rauch aufgehen, während für gewichtige Roboter die Lichtblitz-Kanonade Wunder wirkt (und die Schaltkreise verschmurgelt).

Um frühere "Medievil"-Entwürfe zu verfeinern, erbaten sich die Designer zusätzliche Entwicklungszeit aus. So soll bis zum Oktober eine umfangreiche Waffensammlung und eine nichtlineare Levelstruktur für angenehmes Schaudern sorgen. Dabei besucht Ihr anhand einer Oberweltkarte auch bekannte Abschnitte noch einmal, denn dank frisch erworbener Schlüssel stehen plötzlich neue Wege offen. Wenn Euch dann ein Orakel mit kniffligen Rätseln konfrontiert, ist Schlauheit gefordert: So nutzt Dan eine süße, aber ängstliche Maus zum Erschrecken eines Busch-Elefanten. Wenn da nur die zahlreichen Katzen nicht wären...

Die Grafikroutine von "Medievil" ist mittlerweile fertig, am Spieldesign wird noch gewerkelt. Neben detailreichen, in Echtzeit beleuchteten 3D-Landschaften hebt sich vor allem das skurrile Charakterdesign wohltuend vom Einheitsbrei der meisten anderen 3D-Spiele ab. Wie die Entwickler der Optik Beine gemacht haben, lest Ihr nebenan... *cb*

TITEL	Medievil
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	Oktober

Schon klapprig, aber voller Tatendrang: Untoter Held wagt sich in eine 3D-Welt voller Geister und Dämonen.

HERKUNFT: "Wir firmierten früher als "Millenium" und entwickelten Spiele für mehrere Plattformen. Seit Juni '97 sind wir als "SCEE Cambridge" ausschließlich mit Playstation-Titeln befaßt. Auch "Medievil" war ursprünglich für diverse Systeme (Saturn, PC) geplant – wir waren aber letztendlich froh, uns auf eine Plattform konzentrieren zu können."

TEAMS: "SCEE Cambridge besteht aus drei Teams. Die beiden anderen Gruppen stellten schon vor geraumer Zeit "Frogger" und "Beast Wars" für Hasbro fertig, weil noch Verpflichtungen dafür bestanden. Jetzt arbeiten beide Teams wieder an neuen Sachen – leider noch nichts spruchreifes!"



Das "Cambridge"-Team mit ihren Fantasie-Wesen: Ausrufezeichen markieren MAN!AC-Interviewpartner.

TECHNOLOGIE-TRANSFER: "Zwischen den Teams von SCEE London und uns besteht ein reger Erfahrungsaustausch – so können technische Fragen schnell geklärt und neue Tricks von beiden Teams genutzt werden. Inhaltlich sind die Projekte natürlich geheim – keiner will seine Spielideen gerne kopiert sehen."



KAMERA-FÜHRUNG: "Trotz Auto-Kamera kann der Spieler den Kamera-Winkel meistens ändern – das kommt der Übersicht zugute. Nur selten übernimmt das Spiel die Kontrolle, da wir mit Überraschungsmomenten arbeiten. Das Gefühl, wirklich im Geschehen zu sein, wird von beiden Faktoren beeinflußt."



SOUNDTRACK: "Wir arbeiten mit orchestralen Audio-Tracks von CD – das geht, weil alle Abschnitte komplett im Speicher stehen. Es wäre machbar, CD-Sound und Chip-Musik zu mischen, aber das heben wir uns für zukünftige Projekte auf."



SZENERIE: "Rechtwinkelige Gebiete wie bei "Tomb Raider" sind größer als die Level in unserem Spiel – aber auch langweiliger. Wir modellierten eine hügelige, verschachtelte Welt voller Gebäude, Grüften und versteckten Gängen – das Erforschen solch realistischer Szenarien macht mehr Spaß. Dafür hat uns das Design deutlich mehr Zeit gekostet, weil wir kein Standard-Tool verwenden konnten."

LICHTEFFEKTE: "Klar, das ist eines der hervorstechendsten Merkmale von "Medievil". Allerdings tricksen wir etwas: Bestimmte Bereiche des Spielfeldes sind mit Texturen einer helleren oder dunkleren Farbpalette belegt – schreitet der Spieler hindurch, brauchen wir nur noch die Polygonfigur Dan zu erleuchten, um den Eindruck eines vollen Echtzeit-Lichteffekts zu simulieren. Daneben arbeiten wir natürlich auch mit echtem Lightsourcing – etwa wenn Dan mit einer Fackel durch einen Korridor schreitet."



VERSCHIEBUNG: "Eigentlich wollten wir bis zum Herbst '97 fertig sein. Allerdings waren wir mit dem Konzept letztendlich unzufrieden – es war zu gradlinig, und nur Action bringt's nicht. Deshalb haben wir die Oberweltkarte eingeführt: Mit neuen Artefakten öffnen sich in alten Welten andere Wege, was ungemein motivierend ist. Zusätzlich kann Sir Dan nun in seinem Inventar mehrere Waffen verstauen und die passende auswählen, was für den Erfolg wichtig ist. Zu guter Letzt verfeinerten wir die Rätsel – nicht zu schwer, aber eine intelligente Bereicherung des Spiels."

KÜNSTLER-FREIHEIT: "Natürlich prüft Sony bei einem neuen Projekt erst mal die Marktchancen – da kommst Du mit einem Grobkonzept und einer frühen Version der Grafikroutine an und hofft das Beste. Aber mit fähigen Leuten klappt das schon. Bei "Medievil" war es leichter – schon als es noch eine Multiplattform-Entwicklung war, gab man uns zu verstehen, daß der Titel großes Potential hat."



Zu Beginn findet sich Tomba in einer relativ friedlichen Gegend wieder: Selbst die Schweinesöldner sind hier noch harmlos.

Sauerei im Sagenland

Schweine im Paradies: Mit „Tomba" schickt Euch Sony in ein abgedrehtes Abenteuer der herzhaft-japanischen Art.







In witzigen FMV-Sequenzen erfahrt Ihr mehr über Tomba und die Dämonen-Schweine

Der Urwaldjunge Tomba ahnt nichts böses, als ihm im Wald zornige Schweine begegnen, die unschuldige Bauern jagen. Mutig stürzt er sich in die Schlacht – und wird von einem besonders dicken Exemplar niedergewalzt. Als Tomba aus dem Koma erwacht, stellt er fest, daß ihm die Schweine sein wertvolles Armband (ein Geschenk seines Großvaters) gemopst haben. Auf der Suche nach den Schurken erfährt er, daß im Hintergrund sieben dämonische Schweine das Zauber-Zepter schwingen, die aus Gier das friedliche Land verhexten. Für Tomba steht fest: Er muß die Rüsseltiere aufhalten – und gleichzeitig sein Armband zurückholen. Mit dieser skurrilen Hintergrundstory startet Ihr in Sonys neues Action-Adventure „Tomba": Euer agiler Held begibt sich mit Morgenstern und anderen Waffen auf die Reise, überwältigt seine Gegner aber auch auf ausgefallenere Weise: Ein herzhafter Sprung auf den Buckel der Schurken, ein Biß und an Tombas Zähnen wirbeln die Monster durch die Luft.

Eure Suche beginnt in einer von Schweinesoldaten belagerten Stadt. Auf dem Weg zum Happy-End müßt Ihr über 150 "Ereignisse" (also kleine Aufgaben) erfüllen. Nur so überwindet Ihr besondere Hindernisse oder erhaltet wertvolle Hinweise von wohlgesinnten Landbewohnern. Mal hängt der Erfolg von Eurer Geschicklichkeit ab, mal müßt Ihr bestimmte Gegenstände auftreiben oder knackige Knobeleien lösen. Auch einfache Rollenspiel-Elemente haben die japanischen Entwickler von Whoopee Camp übernommen: Einige Rätsel lassen sich nur durch Unterhaltungen mit anderen Charakteren lösen. Seine Fähigkeiten steigert Tomba über neue Ausrüstung; für erfolgreiche Kämpfe und bewältigte Aufgaben stehen ihm Erfahrungspunkte zu. Habt Ihr die Stadt von den Schweinen befreit, zieht es Euch hinaus in die Fantasy-Welt: Ihr wandert durch den Wald der Zwerge, sucht entführte Wichtelkinder und trotzt den Windstürmen bei der Besteigung des von Riesenvögeln bewachten Gebirges. Außerdem durchquert Ihr ein dem Weingott Bacchus gewidmetes Dorf, dessen Bewohner in Mäuse verwandelt wurden. Bevor der Showdown mit den Schweinemagiern ansteht, schlägt sich Tomba noch mit den Kannibalen im Dschungel herum und trotzt den Schrecken einer verwunschenen Villa. Nicht zuletzt fordert ein Buggy-Rennen Eure Geschicklichkeit.

Das abgefahrene Geschehen wird in traditioneller Seitenansicht gezeigt: Während die kulleräugigen Figuren als Sprites umherwatscheln, ist die Landschaft aus Polygonen zusammengebastelt und zeichnet sich durch gelungene Tiefeneffekte und Detailverliebtheit aus. Der japanische Stil verstrahlt einen Reiz, dem wir uns kaum entziehen konnten: Finster blicken rosarote Schweinesöldner, knubbelnasige Zwerge schwimmen in ihren X-Large-Klamotten. Zusammen mit der Neugierde auf die weiteren Aufträge spornt Euch das Ambiente zu langen Ausflügen in die weite Welt von „Tomba" an. *us*



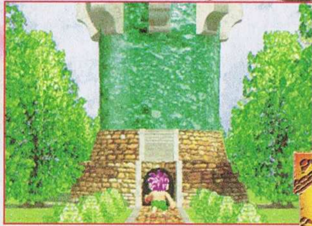




Im Herbstwald ist Tomba in seinem Element. Rechts hat er mehr mit dem Wind und seinen Kletterkünsten zu kämpfen.







An besonderen Schauplätzen wie der Zwergenstadt seht Ihr das Geschehen aus verschiedenen Perspektiven



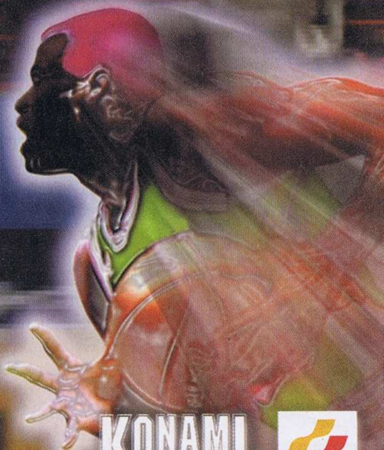
TITEL	Tomba
HERSTELLER	Sony Japan
SYSTEM	Playstation
BRD-RELEASE	3. Quartal

Umfangreiches Action-Adventure in traditioneller Seiten-Ansicht und mit skurrilem Japano-Charme.

MAGIC ZONE

NBA PRO 98

CHECK IT OUT – BASKETBALL IN PERFEKTION. POWER UND ATHLETISCHE ELEGANZ. UNSCHLAGBARE MOTION-CAPTURING-TECHNOLOGIE: SPIEL DIE NEUE DIMENSION – WALK ON THE WILD SIDE. DIE PRO'S DER 29 NBA-TEAMS KNALLEN DIR DIE BÄLLE UM DIE OHREN. STUDIER IHRE LINKS UND MOVES IM FREUNDSCHAFTSSPIEL, LAUGE SIE AUS IN DER SAISON – UND MACH SIE PLATT IM PLAY-OFF! HOOP OR NOT HOOP. BIS ZU ACHT SPIELER KÖNNEN GLEICHZEITIG ANTRETEN. DIE HIGHLIGHTS SPEICHERT DIE MEMORY-CARD. SPIELERTRANSFER, MANAGEMENTFUNKTIONEN UND UMFANGREICHE STATISTIKEN GARANTIEREN DEN ABSOLUTEN NBA-KICK. IT'S CRUNCH-TIME.







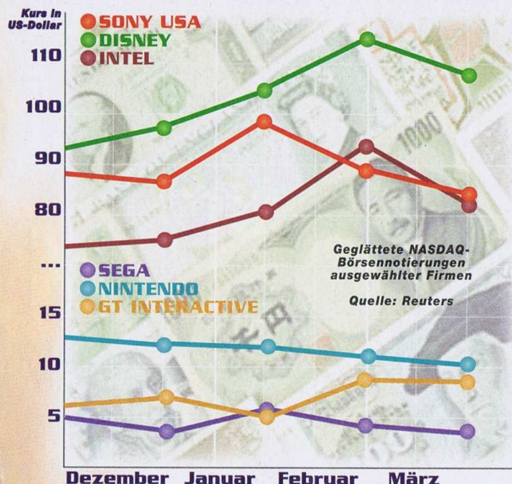


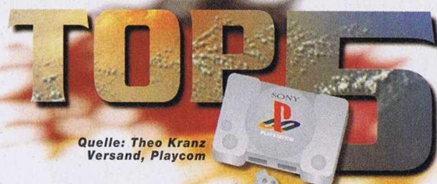




Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Wie stehen die Aktien?





1 /1 **FIFA '98** — Electronic Arts
Hoffentlich seid Ihr keine "Flasche leer auf dem Feld" – Ihr wißt ja, wie ein Bayern-Trainer auf solche Spieler reagiert!

2 /- **Bushido Blade** — Square
Lang genug hat's gedauert, aber jetzt dürft Ihr stilecht zum Japano-Zweikampf antreten. Vorsicht, jeder Treffer kann entscheiden!

3 /3 **Tomb Raider 2** — Eidos
Lara hat sich im Mittelfeld eingenistet und hält wacker die Stellung: Euer Forscherdrang ist offenbar ungebrochen...

4 /- **Riven** — Acclaim
Was für eine Ausstattung: Gleich fünf CDs purzeln dem ambitionierten Insel-Entdecker entgegen, wenn er zur Abenteuer-Expedition aufbricht.

5 /- **Cool Boarders 2** — Sony
Frühjahr ist die beste Zeit für zünftige Snowboard-Eskapaden: Die Trend-Sportart hat ausgiebig von Nagano profitiert.

Das ABC der Spiele – eine Schule für Entwickler

Die neugegründete US-Einrichtung eröffnet Informatik-Interessenten hervorragende Karriere-Perspektiven.

Unter Schirmherrschaft von Nintendo hat das japanische DigiPen-Institut in Redmond, Bundesstaat Washington, seine erste Videospielhochschule auf amerikanischem Boden eröffnet. Im "DigiPen Institute Technology" lernen "Grade 12"-Absolventen (vergleichbar mit deutschen Abiturienten) nach einer Einstellungsprüfung u.a. in den Kursen High- und Low-Level-Programmierung, Computer-Grafik, Kompression, TCP/IP-Kommunikation und Ray Tracing für ihren "Bachelor of Computer Science"-Abschluß.
Ausländer zahlen für das vierjährige Hochschulstudium mindestens 56.000 US-Dollar, US-Amerikaner etwa 48.000 Dollar. Erfolgreiche Absolventen werden mit hervorragenden Einstiegschancen ins Videospiel-Business belohnt: Sowohl die Zentrale von Microsoft, als auch das Nintendo-HQ liegen in Redmond.

Take 2 schnappt sich BMG

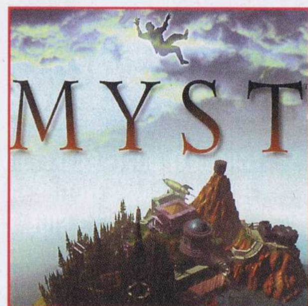
Mit BMG Interactive hat sich ein weiteres Medienunternehmen vom turbulenten Spielemarkt zurückgezogen.

Mit einer in diesen Tagen unterzeichneten Erklärung wird die Spieletochter des Bertelsmann-Konzerns an den Software-Hersteller Take 2 verkauft. Die meisten BMG-Interactive-Einrichtungen werden weitergeführt, aber in Zukunft unter dem Take-2-Logo laufen. Da Take 2 durch eine expansive Firmenpolitik Software für alle wichtigen Systeme vertreibt und vermarktet (neben PC auch Playstation und Nintendo 64), werden voraussichtlich alle von BMG begonnenen Entwicklungen weitergeführt. Für das N64 wird Take 2 u.a. das in England programmierte "Silicon Valley", für die Playstation das amerikanische "Spec Ops" ausliefern.
Als erstes unter eigenem Label entwickeltes und veröffentlichtes N64-Spiel kündigte Take 2 "In-Fisherman's Bass Hunter 64" an. Die Angel-Simulation soll Weihnachten in den USA erscheinen und wird dort zusammen mit der "In-Fisherman"-Fachzeitung und dem entsprechenden TV-Programm vermarktet. Take 2 ist seit 1994 auf dem Spielemarkt aktiv und vertreibt seitdem eine bunte Mischung aus Lizenzprodukten und Eigenentwicklungen für alle Systeme, vom Game Boy bis zum PC.

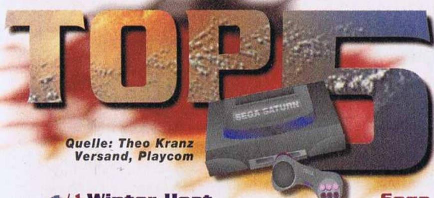
Klappe: "Myst"-Entwickler geht zum Film

Mit Robyn Miller ist nach Chris Roberts ein weiterer Spieleentwickler mit Weltruhm nach Hollywood aufgebrochen.

Wer hätte das vor zehn Jahren gedacht: Ein Spieledesigner wird Hollywood-Regisseur. "Wow, das ist fantastisch", kommentierte Peter Molyneux die gesteigerte Bedeutung der Spieleindustrie ironisch am Beispiel von Chris Roberts.
Doch das war erst der Anfang. Der "Myst"-Erfinder Robyn Miller trennte sich von seinem Bruder Rand und der gemeinsamen Firma Cyan, um sich nach zehn Jahren interaktiver Unterhaltung einem linearen Medium zuzuwenden: "Nach Riven hatten wir endlich Zeit, nachzudenken, was wir als nächstes tun wollen. Auf ein lineares Medium zu wechseln, hat mich sehr gereizt. Schon lange bevor ich mich Multimedia zuwandte, habe ich das Geschichtenerzählen geliebt."



Noch mehr als der von Peter Molyneux sanft kritisierte Chris Roberts waren Millers Produkte durch ihre vielen linearen Elemente bzw. durch vernachlässigte Interaktivität zugunsten der Grafik bekannt. Mit "Myst" und "Riven", den erfolgreichsten Adventures der Welt (Tests in MAN!AC 7/96 bzw. 4/98) bewiesen die Brüder dennoch, daß sie ein Millionenpublikum fesseln können. Mit diesen CD-ROM-Bestsellern haben die beiden ersten Filmproduktionen von Robyn Miller und der neu gegründeten Firma "Land of Point" aber nichts zu tun.
Während Robyn die Arbeit an seinen ersten, noch unbenannten Filmen beginnt, widmet sich Rand Miller weiterhin dem Universum von "Myst" und "Riven" – ein neues Abenteuer ist bereits in Arbeit: "Eine solch reichhaltige Fantasy-Welt nicht weiterzuentwickeln, wäre eine gewaltige Verschwendung. Die Möglichkeiten sind einfach zu verlockend."



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /1 **Winter Heat** — Sega
Wie gehabt an der Spitze: Das Schnee-Spektakel ist qualitativ konkurrenzlos und feiert auch in der Spielhalle Erfolge.

2 /- **FIFA '98** — Sega
Na ja, technisch müssen Saturn-Besitzer schon Abstriche machen, aber was soll's: Hauptsache, man schafft die WM-Qualifikation.

3 /- **Bust-a-Move 3** — Acclaim
Immer wieder gern gespielt, und mangels anderer Neuheiten ein Saturn-Highlight: Die Neuauflage fordert Euch mit kniffligen Bewertungs-Modi.

4 /4 **Steep Slope Sliders** — Sega
Auch auf dem Saturn wird per Board den Hang hinuntergedüst: Die akkurate Sportsimulation bleibt auch diesmal auf Rang 4.

5 /- **Soviet Strike** — Electronic Arts
Dank Kampfpreis erneut ein Hit: Noch nie konntet Ihr für so wenig Geld einen monströs ausgerüsteten Kamphubschrauber erwerben.

Heldenhafter Sega-Käfer wird zum Filmstar

Neben "Reboot" und "Beast Wars Transformers" geht auch das Sega-Maskottchen "Bug" in Serie – als Render-Käfer!

Die kanadische Medienfirma Alliance Communications hat neben Figuren der Spielzeugmacher Irwin und Fisher-Price auch einen Konsolenhelden von Sega lizensiert. Um "Bug" sollen 13 halbstündige Video-Episoden gedreht werden, meldete das Fachorgan "Animation World News". Wie für die (von Alliance mitproduzierten) Serien "Reboot" und "Beast Wars" (beide sind als Playstation-Spiele erhältlich) soll auch für "Bug" 3D-Computeranimation statt traditioneller Methoden zum Einsatz kommen. Markenzeichen des coolen Käfers, der bereits zwei Saturn-Einsätze bestritt, sind sein vorlautes Mundwerk und ein betörender Augenaufschlag. Wann die TV-Serie in Deutschland startet, ist noch nicht bekannt.



Acclaim schließt Automatenabteilung

Nur drei Spiele, darunter "Batman forever" und "NBA Jam Extreme", wurden als "Acclaim Coin-Op" veröffentlicht.

Das Personal der verwaisten Arcade-Abteilung wird in andere Niederlassungen beordert. Diese Umstrukturierung dient der Rückbesinnung auf den Heimmarkt, erklärt Acclaim-Chef Greg Fischbach: "Das Personal unserer Entwicklungsstudios für PC und Konsolen zu vergrößern, ohne die Kosten zu erhöhen, erlaubt uns die Erhöhung der Spieleproduktion." Zuletzt hatte Acclaim das kartenbasierte Rollenspiel "Magic the Gathering" zu einem actionlastigen Spielautomaten ("The Armageddon") verarbeitet.

Profi-Spielehändler gesucht!

Die Große MAN!AC-Umfrage

Unverzichtbar für Euer elektronisches Hobby sind **zuverlässige Händler**. Wenn die Lieferung Wochen auf sich warten läßt und das Spiel plötzlich 20 Mark teurer als vereinbart war, kommt Frust auf.

Wir möchten von Euch wissen, bei welchen Videospiel-Händlern Ihr am liebsten zugreift. Dabei solltet Ihr zwischen dem Laden, in dem Ihr persönlich herumstöbert und den Versand-Profis unterscheiden.

Für Euer Urteil zieht Ihr bitte sowohl Service (Kulanz, Informationen und Freundlichkeit), als auch Preis und Schnelligkeit in Betracht. Wichtig ist auch die Bereitschaft des Verkaufspersonals, Euch die Spiele vorzuführen. Mal sehen, wer im Dschungel der deutschen Software-Händler am beliebtesten ist.

Natürlich belohnen wir Eure Mühe mit attraktiven Preisen. In Zusammenarbeit mit Zubehör-Hersteller INTERACT verlosen wir je **zehn Lenkrad-Pads** für Playstation und Nintendo 64.



Als Hauptpreis stellt sich der glückliche Gewinner **eine Konsole nach Wahl** ins Wohnzimmer – Nintendo 64, Playstation oder Saturn stehen parat!



Schickt den Coupon (in einem mit 1,10 Mark frankierten Umschlag) oder auf einer Postkarte mit den Händler-Anschriften an:

Cybermedia Verlags GmbH
Red. MAN!AC • Stichwort: Profi-Händler
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bester Versandhändler

Firma
Straße, Nr
PLZ, Ort
Telefon

Bester Videospiele-Laden

Firma
Straße, Nr
PLZ, Ort
Telefon

WENN ICH GEWINNE...

...möchte ich als Hauptpreis:
- ❑ eine Playstation
- ❑ ein Nintendo 64
- ❑ einen Saturn

oder ein Lenkrad-Pad für:
- ❑ Playstation
- ❑ Nintendo 64

Der Einsendeschluß ist der 29. Mai 1998
Alle eingesandten Coupons mit zwei aufgeführten Händlern nehmen an der Verlosung teil.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Schickt meinen PREIS an:

Name, Vorname — Alter
Straße, Nr. — PLZ, Ort

COMING SOON



Quelle: Theo Kranz Versand

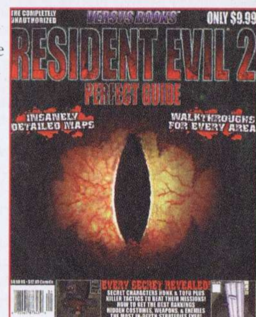
In Vorbereitung: Release-Highlights

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	GENRE
APRIL			
Wayne Gretzky Hockey '98	Midway	N64	Sportspiel
House of the Dead	Sega	SA	Lightgun-Shooter
Panzer Dragoon Saga	Sega	SA	Rollenspiel
TOP Tekken 2 (Platinum)	Sony	PS	Beat'em-Up
TOP Soul Blade (Platinum)	Sony	PS	Beat'em-Up
Alundra	Psygnosis	PS	Action-Adventure
Time Crisis (ohne Gun-Con 45)	Sony	PS	Lightgun-Shooter
NHL '98	Electronic Arts	SA	Sportspiel
Mystical Ninja	Konami	N64	Action-Adventure
MAI			
Forsaken 64	Acclaim	N64	3D-Action
Frankreich '98 – Die Fußball-WM	Electronic Arts	PS/N64	Sportspiel
Burning Rangers	Sega	SA	Action
GASP	Konami	N64	Beat'em-Up
Reckin' Balls	Acclaim	N64	Geschicklichkeit
Klonoa - Door to Phantomile	Namco	PS	Jump'n-Run
Pulse	Sony	PS	Interaktive Musik
Spice World	Sony	PS	Interaktive Musik
TOP Gran Turismo	Sony	PS	Rennspiel
JUNI			
WWF Warzone	Acclaim	N64	Sportspiel
Colin McRae Rally	Codemasters	PS	Rennspiel
Crime Killer	Interplay	PS	Shoot'em-Up
Heart of Darkness	Infogrames	PS	Action-Adventure
Treasures of the Deep	Namco	PS	3D-Action
Point Blank	Namco	PS	Lightgun-Shooter
Banjo Kazooie	Rare/Nintendo	N64	Jump'n-Run
Mission: Impossible	Ocean/Infogrames	N64	3D-Action
Cardinal Syn	Sony	PS	Beat'em-Up

Ein perfekter Weg durch Raccoon: Der "Evil"-Guide

Mit dem inoffiziellen "Resident Evil 2"-Players Guide erforscht Ihr wirklich jedes Grusel-Geheimnis.

Der "Perfect Guide" (knapp 30 Mark) beschreibt (in englischer Sprache) ausführlich und kompetent jedes noch so kleine Geheimnis des Spiels. Zahlreiche Farbbilder und Zeichnungen der einzelnen Räume illustrieren Schritt für Schritt das beste Vorgehen, die Position jedes Gegenstands wird ebenfalls angegeben. Der süffisante Text ist auch für Profis lesenswert: Mit witziger, aber verständlicher Sprache erläutert das Buch die Ereignisse, in "Training"- und "Monsters"-Abschnitten lernen unsichere Laien das fachgerechte und munitionssparende Zombie-Zerlegen.





Erste-Hilfe-Verlosung

In Zusammenarbeit mit Gameexpress Straubing (Tel.: 09421/87514) verlost MAN!AC fünf "Resident Evil 2"-Players Guides. Um zu gewinnen, beantwortet einfach die Frage und schickt uns eine Postkarte mit der richtigen Lösung.

Lösung auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Wie heißt das geheime Bonus-Spiel in "Resident Evil 2"?

A) Hunk – The final Assault-Survivor
B) The Tofu – 4th Survivor-Killer
C) The 4th Survivor

Cybermedia Verlag
Kennwort: RE2-Verlosung
Wallbergstr.10
86 415 Mering

Einsendeschluß ist der 29. Mai 1998

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen

"Pong"-Bushnell in Berlin

Der "Vater des Videospiels" Nolan Bushnell weilte zwecks Museumsbesuch mehrere Tage in Deutschland.

Er kam überraschend und blieb nur kurz: Am 4. März '98 stattete Atari-Gründer Bushnell dem "Computer- und Videospiele-Museum" in Berlin einen Besuch ab. Dabei präsentierte sich Bushnell keineswegs als ein Mann der Vergangenheit: So gründete er kürzlich die "Professional Gamers League" (PGL), eine Art Bundesliga für Videospieler. Gespielt wird über das Internet, wobei die Matches vom Fernsehen übertragen werden. Das Experiment finanzieren Sponsoren, die u.a. ein sattes Preisgeld von 250.000 US-Dollar ausschütten.

Bereits im Herbst will er in Los Angeles einen 5.000qm großen Unterhaltungspark eröffnen. Hier sollen sich 500 PC-Piloten in derselben Spielwelt einfinden.

Kommt ein Titel aus der Mode, wird er gegen ein neues Programm getauscht. Auch Berlin reizt Bushnell: In zwei Jahren möchte er mit deutschen Partnern einen solchen "in.10.city"-Freizeitpark eröffnen. Dann, so hofft Bushnell, ist auch die hiesige Infrastruktur besser. Als große Hürden für den Fortschritt sieht der Computer-Freak die hohen Telefonkosten in Deutschland. Zu Hause könne er einen Monat lang 24 Stunden am Tag im Internet surfen und zahle nur 50 Dollar.



Überraschungsbesuch im Spielemuseum: Atari-Gründer Nolan Bushnell (rechts, hier mit Museums-Leiter Andreas Lange und Manuel Schulz).

NEWS

TOP 5



Quelle: Theo Kranz Versand, Playcom

1 /- **Fighter's Destiny** — Laguna
Endlich mal wieder nach Herzenslust prügeln: Von Beat'em-Ups nicht gerade verwöhnte N64-Schläger freuen sich über ein intelligentes Kampfsystem.

2 /- **WCW vs. NWO** — THQ
...und schon geht's weiter mit roher Gewalt: Die hochwertige Wrestling-Parade setzt auf niedrige Instinkte und massive Fleischberge.

3 /3 **FIFA '98** — Electronic Arts
Achtung, Achtung: Fußballfreunde bereiten sich bitte langsam, aber sicher auf die bevorstehende WM vor und finden sich vor dem Chips-Regal ein.

4 /5 **Turok** — Acclaim
Na sowas: Kaum ist Oldie "Turok" in den MAN!AC-Charts wieder aufgetaucht, klettert er vorsichtig nach oben.

5 /1 **Golden Eye** — Rare
007 bläst zum Rückzug: Natürlich nur, wenn im hinteren Teil der Charts schöne Frauen und trockene Martinis warten...

Phat Air

Funsoft/Ponycanyon für Playstation, ab Frühjahr in Deutschland



Spinning Sidegrab bei Nacht: Auf der Stadiumschanze wagt Ihr die ausgefallensten Kunststücke.



Snowboardspiele kommen dieses Jahr in Mode: In "Phat Air" schlüpft Ihr in den Skianzug eines Hardcore-Boarders, der sich je nach Herkunft auf Kunststücke, Schnelligkeit oder Gewandtheit spezialisiert hat. Modebewußte Spieler kleiden ihren Schützling selbst ein und wählen einen schnittigen Overall: Via Memory Card speichert Ihr Euren Helden, der im Laufe seiner Boarder-Karriere Erfahrung sammelt und seine Eigenschaften verbessert.



Im Zweispieler-Modus ist der Bildschirm vertikal geteilt.

Habt Ihr Euch einen Flitzer ausgesucht, geht's ab auf die Piste: Im Championship-Modus rast Ihr mit sechs Kollegen auf sechs Slalom- und Abfahrtskursen um die Wette, Rekordjäger klicken sich in den "Time Attack"-Modus und suchen auf den verschiedenen Strecken die Ideallinie. Wer die Zuschauer lieber mit Kunststücken beeindruckt, flitzt die Halfpipe hinunter und addiert die Punkte seiner fünf besten Sprünge. Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, brettert Ihr im Zweispieler-Modus auf einem vertikal geteilten Bildschirm über die Piste. Streßlose Abfahrten mit lässigen Posen garantiert der "Freestyle"-Modus, bei dem Ihr Wälder umpflügt und bei jedem Huckel zu einem lockeren Stunt ansetzt. Anders als bei den Genre-Kollegen sind dabei die Zeigefingertasten nicht belegt: Für Spins, Grabs, Twists und Slides kombiniert Ihr die Sprungtaste mit Richtungskommandos.



Bei der Abfahrt könnt Ihr nur selten einen Sprung einbauen



In der Halfpipe zählen Eure fünf besten Sprünge

Auch die Optionen überraschen mit einer interessanten Neuerung: Neben den Schwierigkeitsgraden in fünf Stufen dürft Ihr Euren CPU-Kollegen mit der Einstellung "Auto" eine kameradschaftliche Intelligenz verpassen. Die Konkurrenten lassen Euch dann nach Stürzen wieder aufholen und fordern Euch anschließend zu nervenaufreibenden Kopf-an-Kopf-Rennen. Dabei dürft Ihr Eure Gegner auch anrempeln und schneiden: Poltert ein Kontrahent in einer dichten Schneewolke über die Piste, ist die Freude über das gewonnene Duell gleich doppelt so groß.



Jeder der fünf Snowboarder hat individuelle Talente

Verschiedene Tageszeiten garantieren grafische Abwechslung: Malerische Sonnenuntergänge und waghalsige Sprünge bei Nacht sorgen für stilechte Atmosphäre. Technisch punktet "Phat Air" dank größtenteils fehlerfreier 3D-Optik.

Deadly Arts

Konami für Nintendo 64, ab Mai in Deutschland



Eiskaltes Duell auf dem Friedhof: Während Ihr Euch gegenseitig vermöbelt, sinken Schneeflocken langsam zu Boden.



"Deadly Arts" kennt Ihr bereits unter dem Arbeitstitel "GASP" oder "Battle Dancers": Tödliche Kampftechniken stehen im Mittelpunkt des 3D-Prügelturniers, an dem zwölf Anime-inspirierte Recken teilnehmen. Im Gegensatz zu ihren Genre-Kollegen nutzen Kai, Miki und Co. Gegenstände sowie Wände im Hintergrund: Mit Würfen pfeffert Ihr Euren Gegenüber in Kisten und Gitter, die laut krachend in ihre Einzelteile zersplittern. Auf der Baustelle purzeln bei jedem Kick Lübecker Hütchen über den Bildschirm, bei der Keilerei im Büro gehen sogar Tische zu Bruch. Hat Euch der Feind in die Ecke gedrängt, nutzt Ihr die Wand für einen schallenden Roundhousekick: Vorbei die Zeiten, in denen Ihr den Kontrahenten am Arenarand festnagelt und den Wehrlosen mit Schlägen eindeckt.



Werft Eure Gegenüber in Kisten und nutzt...



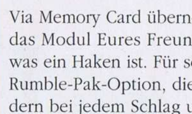
...die Wände für hämmernde Roundhousekicks.

Interessant ist auch der von "Fighter's Destiny" inspirierte Kämpfer-Baukasten: Hier bastelt Ihr Euch einen eigenen Martial-Arts-Experten zusammen. Ihr bestimmt seine äußerlichen Merkmale wie Geschlecht, Haar- und Klamottenfarbe. Anschließend legt Ihr das Gewicht und die Größe Eures Schützlings fest, was seine Schnelligkeit, Kraft und Gewandtheit beeinflußt. Dann geht's ab in die Arena: Durch Schlägereien gegen Kumpels und in den verschiedenen Spielmodi sammelt Euer Rüpel Kampferfahrungen und lernt neue Schläge, die je nach Körperbau und Eigenschaften variieren.



Auf der Baustelle purzeln bei jedem Tritt Lübecker Hütchen über den Bildschirm

Via Memory Card übernehmt Ihr den Backpfeifenhelden in das Modul Eures Freundes und zeigt dort seinen Losern, was ein Haken ist. Für schmetternde Schläge sorgt auch die Rumble-Pak-Option, die nicht nur bei Bodenkontakt, sondern bei jedem Schlag und Tritt für zitternde Hände sorgt. Ob dabei auch die Härte der Hiebe berücksichtigt wird, ist noch nicht klar. Für authentische Bewegungsabläufe mußten mehrere Martial-Arts-Experten in Konamis Motion-Capture-Studio posieren.





•••**Hasbro kauft Atari:** Nachdem Hasbro bereits den Klassiker "Frogger" wiederbelebte, hat den Spielegiganten nun das Oldie-Fieber gepackt. Vor wenigen Tagen erwarb Hasbro die Firma Atari – mit allen Rechten an den Arcade-Klassikern und Heim-Konsolen (vom VCS 2600 bis zum Jaguar). Kaum ist der Kauf perfekt, kündigt sich das erste Revival an: "Centipede 3D" soll den Charme des Oldies mit moderner Polygon-Optik kombinieren. Playstation- und N64-Versionen sind im Gespräch.

NEWS

Golden Goal

BMG/Take Two für Playstation, im ab April im Handel



Keine Chance für den Keeper: Bierhoffs Schuß landet präzise im langen Eck.



Nicht nur bei Freistößen legt Ihr via Markierung fest, wohin der Ball geschlagen wird.

PS Um gegen die starke Fußball-Konkurrenz zu bestehen, hat sich das junge Programmierer-Team Z-Axis für „Golden Goal" (ehemaliger Arbeitstitel "BMG Soccer") mächtig ins Zeug gelegt: 70 Nationalmannschaften mit 1.750 Spielern stehen im Turnier zur Wahl. Der Zusammenarbeit mit dem „World Soccer Magazine" ist es zu verdanken, daß sich die Spieler gemäß ihren Real-Vorbildern verhalten. Nach der Auswertung aller Statistiken blieben 16 Kategorien, um die Sportler sinnvoll zu beschreiben. Neben Spurt-Talent und Schußkraft beeinflussen Werte für Aggressivität, Übersicht und Motivation das Verhalten der Spieler auf dem Bildschirm. Auch grafisch versucht Z-Axis, neue Maßstäbe zu setzen: Über 200 Portraits wurden eingescannt und als Gesichtstexturen verwendet, 250 Motion-Capture-Animationen garantieren realistische Bewegungsabläufe – und das alles in hochauflösender Grafik.
Ehrgeizigstes Ziel der Entwickler ist es, den Spieler weg von den herkömmlichen TV-Perspektiven und näher an das Spielgeschehen zu bringen. Dazu schwenkt und zoomt die Kamera selbständig, bringt Euch immer ins Zentrum der Action. Auf einen Kommentator hat BMG/Take Two verzichtet, stattdessen hört Ihr die Spieler in ihrer jeweiligen Sprache rufen „Spiel den Ball zu mir" oder „Hau ihn um".
Die Steuerung beschränkt sich im Angriff auf „flacher Paß", „hoher Paß" und „Torschuß". Spektakuläre Fallrückzieher und Flugkopfbälle führen die Akteure bei richtigem Timing und gelungener Flanke eigenständig aus.
Ungewöhnlich ist das Zielen auf's Tor: Während Ihr den Ball Richtung Netz kickt, plaziert Ihr ein Zielkreuz im gewünschten Eck. Das Elfmeterschießen funktioniert nach dem gleichen Prinzip; spielt Ihr gegen einen Freund, kann die Zielscheibe verdeckt werden. Von "ISS 64" hat Z-Axis wiederum die "In Game"-Strategie übernommen: Mit den seitlichen Tastern stellt Ihr Abseitsfallen, verlagert die Kicker zur Verteidigung in die eigene Hälfte oder startet einen Konterangriff.
Bis jetzt macht "Golden Goal" einen sehr guten Eindruck – Nicht ganz verwunderlich, denn an dem Projekt arbeiten ehemalige "FIFA Soccer"-Programmierer und Dino Dini, der die legendäre "Kick-Off"-Serie ins Leben rief. Deutsche Fußballfans haben allerdings das Nachsehen: Wegen der hohen Lizenzkosten ist nicht das komplette Nationalteam vertreten, lediglich Andreas Köpke und Oliver Bierhoff wurden von BMG als Werbeträger eingekauft.
Die restlichen Spielernamen erinnern nur entfernt an die Bundesliga-Helden. *au*


Zu Beginn eines Matches posieren die Spieler vor der Kamera


Die Torhüter fischen Bälle selbstständig aus der Luft



Drückt gleich nach einer Flanke den Schuß-Knopf, um mit einem Fallrückzieher oder Flugkopfball zu punkten.

•••Capcom auf Oldie-Trip: Dem Vorbild anderer japanischer Entwickler folgend (Namco, Konami, Sega), kündigt Capcom Neuauflagen ihrer Arcade-Hits aus der 80er-Jahren an. In der Reihe "Capcom Generations" sollen jeweils eine Handvoll Oldies auf einer Playstation- bzw. Saturn-CD verewigt sein. Die ersten beiden Compilations enthalten die "194x"-Ballerspiele und die "Ghosts'n' Goblins"-Serie.

World League Soccer

Eidos für Playstation, ab Juni in Deutschland

PS Gegenüber frühen Messe-Versionen hat sich die englische Silicon-Dreams-Entwicklung mächtig gemausert: Die Spieler flitzen ansehnlich animiert über ein ruckfrei scrollendes 3D-Spielfeld und bevorzugen einen actionbetonten Kick. 190 Mannschaften aus zehn Elite-Ligen treten an, die üblichen Parameter sind auch in "World League Soccer" justierbar. Außerdem freuen sich Besitzer eines Dolby-Surround-Decoders über räumliche Soundeffekte und einen Online-Kommentar englischer Reporter aus der Center-Box. Wenn alles nach Plan läuft, erscheint das Eidos-Spektakel rechtzeitig zur WM und dürfte anderen WM-Kandidaten wie "Golden Goal" einen harten Kampf um die Tabellenspitze liefern. Wir freuen uns jedenfalls auf den Test in einer der nächsten MAN!ACs.


Schnell, flüssig und actionreich: "World League Soccer" macht einen hervorragenden Eindruck.

DER N64-SPI

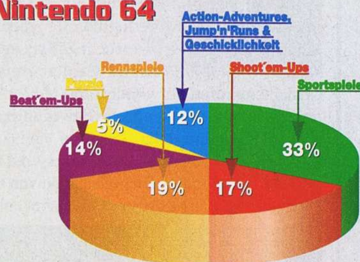


"Fürs N64 gibt´s keine Spiele – oder zumindest viel zu wenig", lautet die Klage der Nintendo-Skeptiker. Wir wollten's genau wissen und haben alle verfügbaren Module versammelt. Schmökert mit uns im Katalog der N64-Titel.

Mit rund 80 international erhältlichen Spielen ist die N64-Palette zwar nicht besonders groß, aber dennoch unübersichtlich. Nach vielen vergeblichen "Dreamteam"-Ankündigungen (US-Spiele wie "Red Baron" und "Top Gun") erschienen zum Start des Geräts fast nur japanische Titel, lediglich Nintendo ließ einige Produkte von externen "2nd Parties" im Westen entwickeln. Inzwischen ist in Fernost die Liebe zum N64 erkaltet, dafür hat der Rest der Welt Feuer gefangen. Während in Japan nur noch wenige Hersteller (Nintendo, Konami, Seta, Imagineer) das N64 tatkräftig unterstützen, will in den USA fast jede Firma für den Millionenseller programmieren. In Schwung kommt auch die europäische Entwicklung: Euro-Software versprechen englische und französische Firmen wie Infogrames, Ubisoft, definitiv auch Psygnosis.
Doch auch wenn man die Work-in-Progress-Ankündigungen sowie die versprochene Generation von Spielen auf 64DD-Disketten außer Acht läßt, erblickt man eine beachtliche Menge an verfügbaren Titeln. Nur Rollen- und Strategiespieler lassen sich mit dem N64-Angebot nicht locken, alle anderen finden unter den rund 60 PAL-Modulen ihre Wunschspiele.
Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch alle Module, die als PAL-Fassung im deutschen Handel liegen, komplett mit Bild, Inhaltsangabe und Wertung. Für die Adapter- und Umbauspezialisten unter Euch beenden wir die Aufzählung mit einem Blick nach Japan und in die USA – bzw. in die Regale der Import-versierten Händler. Bei dieser NTSC-Aufzählung lassen wir lediglich die ominösen Pachinko-, Shogi- und Mahjong-Umsetzungen außen vor – wer auf exotische Brett- und Glücksspiele steht, muß seine N64-Module wohl direkt in Japan kaufen. *wi*

ACTION-ADVENTURE
JUMP'N'RUN
ROLLENSPIEL
SIMULATION
BEAT'EM-UP
SHOOT'EM-UP
RENNSPIEL
PUZZLE
STRATEGIE
SPORT

Spiele-Genres auf dem Nintendo 64



OFFIZIELL IN DEUTSCHLAND:

PAL-SPIELE

RENNSPIEL

Aero Gauge

ASCII/KONAMI

Windiges Schweberennen in nebliger Zukunft: Mangels Streckendesign kein Vergleich zur "Wipeout"-Konkurrenz.

WERTUNG: ●●

ACTION-ADVENTURE

Bomberman

HUDSON/NINTENDO

Ungeschlagener Multiplayer-Spaß (für bis zu vier Spieler) und neuartigem Action-Adventure-Solomodus: Das erste "Bomberman" fürs N64 (eine Fortsetzung ist in der Mache) setzt auf eine fantastische 3D-Architektur sowie bewährte, aber auch ganz neue Spielelemente.

WERTUNG: ●●●◐

GESCHICKLICHKEIT

Blast Corps

RARE/NINTENDO

Grandiose Mischung aus Zerstörung, Rennspiel und Action-Adventure mit 60 großen und abwechslungsreichen Levels. Dank cleverem Bonus-System monatelang motivierend – innovativ & packend!

WERTUNG: ●●●●●

JUMP'N'RUN

Chameleon Twist

SUNSOFT/LAGUNA

Putziges Hüpfspiel mit komplizierter Steuerung. Dank etlicher Rätsel durchaus motivierend, technisch eher mittelprächtig.

WERTUNG: ●●◐

ELEKATALOG

RENNSPIEL

Diddy Kong Racing

RARE/NINTENDO

Packende (und schwere) Knuddel-Raserei mit den Nintendo-Helden. Grafisch, technisch und spielerisch weitaus besser als das enttäuschende "Mario Kart". Für Rennspieler mit Multiplayer-Ehrgeiz ein Muß.

WERTUNG: ● ● ● ● ●

SPORTSPIEL

FIFA 64

ELECTRONIC ARTS

WERTUNG: ● ●

Herbe Enttäuschung für Fans und Kenner der EA-Sports-Serie: Lieblose und technisch katastrophale "FIFA"-Version für N64.

BEAT´EM-UP

Clayfighter 63 1/3

INTERPLAY/ACCLAIM

WERTUNG: ● ● ●

Die Klamauk- und Knetmasse-Schläger kehren zurück: Das 2D-Beat´em-Up ist die kinderfreundliche Variante indizierter Killer-Prügeleien und spielerisch durchaus gehaltvoller als sein Ruf.

RENNSPIEL

F1 Pole Position

UBISOFT

WERTUNG: ● ● ● ◖

Extra für Europa polierte Ubisoft ein mittelprächtiges Japan-Rennen von Human zu einem kompetenten PS-Boliden auf.

SPORTSPIEL

FIFA WM-Qualifikation

ELECTRONIC ARTS

WERTUNG: ● ● ● ● ●

So ist's recht: Drastisch verbesserte "FIFA"-Neuauflage mit tadelloser Technik, prima Steuerung und edler Highres-Optik.

RENNSPIEL

Cruis´n USA

MIDWAY/GT

Unkompliziertes, gänzlich nebelfreies Trans-Amerika-Rennen: Keine Simulation, sondern eine Fun-orientierte Raser- und Rempelei.

WERTUNG: ● ●

BEAT´EM-UP

Fighter´s Destiny

IMAGINEER/LAGUNA

WERTUNG: ● ● ● ● ◖

Endlich eine 3D-Keilerei, die sogar "Tekken"- und "Tobal"-Gourmets mundet: Mit neuartigem Punkte-System, sympathischen Charakteren und eingestreuten FX-Knallereien ist "Fighter´s Destiny" der langersehnte Prügel-Hit.

SHOOT´EM-UP/RENNSPIEL

Extreme G

ACCLAIM

WERTUNG: ● ● ● ●

Pfeilschnelles Science-fiction-Rennspiel mit starker Ballerkomponente. Die beste Alternative zu Psygnosis´ "Wipe Out" (das bekanntlich nicht für das N64 erhältlich ist).

BEAT´EM-UP

Dark Rift

VIC TOKAI

WERTUNG: ● ●

Unspektakuläre Monster-Keilerei vor platten Bitmap-Hintergründen und nur wenigen Specialmoves: Dank Sprungschlag seid Ihr unbesiegbar!

ACTION-ADVENTURE

Goemon

KONAMI

WERTUNG: ● ● ●

"Mystical Ninja" turnt mit drei fernöstlichen Partnern durch eine exotische Märchenwelt: Gutes Action-Adventure für die Jüngsten, leider mit englischen Texten.

SHOOT´EM-UP

Golden Eye

NINTENDO

WERTUNG: ● ● ● ● ●

"Zu hart", fand Nintendo Deutschland; "zu gut", hielten die N64-Fans dagegen: Dank eifrigem Import aus dem europäischen Umland wimmelt es hierzulande von PAL-Versionen der unsagbar spannenden 3D-Einsätze.

ACTION-ADVENTURE

Hexen 64

GT



WERTUNG: ●●●

Grafisch pfui, spielerisch OK: Dungeon-Wanderung in 3D, bei der Ihr Euch eher auf Grips, als auf einen starken Schwertarm verlaßt.

RENNSPIEL

Mario Kart 64

NINTENDO



WERTUNG: ●●●●

Spaßiges Kart-Rennen für ein bis vier Spieler, das jedoch im Solo-Modus schwächer ist als der herausragende SNES-Vorgänger.

DAS GIBT'S IN' J

TITEL	GENRE	WERTUNG
1080 Snowboarding	Sportspiel	●●●●
Aerofighters Assault	Shoot´em-Up	●●◖
Cu-On-Pa	Puzzle	keine Wertung
Dual Heroes	Beat´em-Up	●
Doraemon	Action-Adventure	●●
Dynamite Soccer	Sportspiel	●●
Famista 64	Sportspiel	●●●●
Grand Sumo	Sportspiel	●●◖
Hiryu No Ken Twin	Beat´em-Up	●●●
Human GP	Rennspiel	●◖
King of Pro Baseball	Sportspiel	●●●●
Pyo Pyo 64	Puzzle	●●●
Sim City 2000	Strategie	●●●◖
St. Andrews Golf	Sportspiel	●◖
Toukon Road Brave Spirits	Sportspiel	●●◖
Wild Choppers	Shoot´em-Up	●●●◖
Wonder Project J2	Action-Adventure	●●

SPORTSPIEL

ISS 64

KONAMI



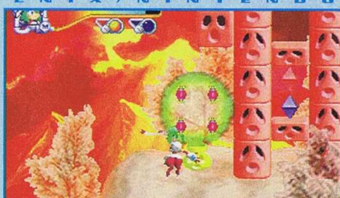
WERTUNG: ●●●●●

Konamis Rückkehr an die Sportspielspitze erschien exklusiv für das N64: Brillante Fußballsimulation mit allen Features.

ACTION

Mischief Makers

ENIX/NINTENDO



WERTUNG: ●●●●

Facettenreiche Mischung aus 2D-Jump'n'Run und Ballerspiel mit tückischer Schwerkraft, Spezialschlägen und mächtigen Endbossen.

RENNSPIEL

Lamborghini 64

TITUS/KONAMI



WERTUNG: ●●

Ein recht ärmliches 3D-Rennspiel versteckt sich unter der ansehnlichen Karosserie: Die Italo-Flundern kommen einfach nicht auf Touren.

RENNSPIEL

MRC

OCEAN



WERTUNG: ●●◖

Das erste Rally-Spiel fürs N64: Optisch eine neblige Schande, aber dank griffiger Steuerung und Abkürzungs-Element für einige Runden spannend.

SPORTSPIEL

NBA Hangtime

MIDWAY/GT



WERTUNG: ●●●

Spielerisch gelungenes, aber grafisch schlappes Action-Basketball mit (zu) wenigen Features, aber tollen Dunkings.

SHOOT´EM-UP

Lylat Wars

NINTENDO



WERTUNG: ●●●●◖

Kurzer Spaß? Die spannende SF-Oper mit deutscher Sprache gilt als das optisch beste Ballerspiel, ist aber zu schnell durchgespielt.

SPORTSPIEL

Nagano Olympics

KONAMI



WERTUNG: ●●◖

Durchwachsene Olympiade mit 12 Wettbewerben, die kaum länger zur Goldjagd motiviert. Einige verkorkste Disziplinen nerven.

SPORTSPIEL

NBA Pro 98

KONAMI



WERTUNG: ●●●

Bodenständige Basketball-Simulation mit actionbetontem Spielverlauf. Technisch schwächer als die Playstation-Fassung.

BEAT´EM-UP

Mace: Dark Age

MIDWAY/GT



WERTUNG: ●●◖

Brutale Horror-Keilerei mit Henker und Schleimmonster: Plumpe Animationen, unfaire Gegner und kaum Specialmoves.



WERTUNG: ●●●●◖

SPORTSPIEL

NHL Breakaway 98

ACCLAIM

Faszinierendes Bildschirm-Eishockey mit leckeren Spezialeffekten. Allerdings ist es nicht nur optisch betörend, sondern auch spielerisch ausgereift – Pflichtkauf für Sportfans.

…PAN UND DEN USA: NTSC-SPIELE

BEMERKUNG
Das beste alpine N64-Sportspiel ist eine Coproduktion japanischer und englischer 3D-Profis: Eis, Pulverschnee und plötzlicher Sonneneinfall sind authentisch simuliert.
In Japan als "Sonicwings Assault" erhältlich: Action-orientierte Luftkampfsimulation der amerikanischen "Pilotwings"-Entwickler Paradigm
Obskures Puzzlespiel, das wir nicht leider nicht gezockt haben.
Lachhafte 3D-Prügelei mit komischen Japan-Gestalten: Die "Dual Heroes" verwandeln sich in Notsituationen zu Superhelden.
Kinderfreundliche Mixtur aus 3D-Jump'n'Run und Action-Adventure. Der Titelheld ist ein (nur in Japan populärer) Anime- und TV-Held.
Dumpfes Action-Fußball mit wenigen Optionen und gradlinigem Spielverlauf. Um Klassen schlechter als "FIFA WM-Qualifikation" und "ISS 64".
Die 64-Bit-Version der erfolgreichsten japanischen Baseball-Simulation ist bislang das einzige N64-Spiel des Sony-Partners Namco.
Stoßt den Fettwanst von der Matte: Unterhaltsame Simulation der traditionellen japanischen Wrestling-Variante "Sumo".
In diesem "Two in one"-Prügelspiel keilt Ihr Euch als Kinder um Schlagringe und Baseballschläger, im Arcade-Modus tretet Ihr zum normalen Turnier an.
Wir Europäer haben's besser: Aus diesem lahmen Japan-Vorbild konstruierte Ubisoft das weitgehend gelungene "F1 Pole Position".
Ausgeflipptes Japan-Baseball mit pummeligen Spielern und massig Optionen: Nach dem ersten Homerun bleibt Ihr am Joypad kleben.
Japaner schwören auf den "Tetris/Columns"-Verschnitt "Pyo Pyo": Eine gewitzte Zylinder-Puzzelei für ein oder zwei Spieler.
Die getreue Umsetzung des PC-Klassikers erschien bislang nur in Japan: Wartet besser auf die englische Übersetzung.
Unspektakuläre Golfsimulation mit einfallsreicher Steuerung. Eines der ersten Spiele für das N64, bislang nur in Japan erhältlich.
Mittelmäßiges Japan-Wrestling mit schwerfälligen Catchern und komplizierten Moves: Haltet Euch an die WCW-Kollegen.
Knifflige Steuerung und taktisch geprägte Missionen: 3D-Ballerei im Hubschrauber. Eure Feinde sind Panzer, Jets und Bazooka-tragende Superhelden.
Im seltsamen Fantasy-Abenteuer spielt Ihr den Papagei eines putzigen Mädchens: Wegen der japanischen Texte kommt Ihr kein Stück voran.

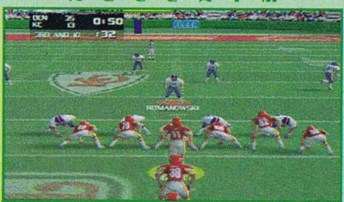
IMPORT-SPIELE: SO FUNKTIONIERT'S

Wer ein N64 besitzt, sich aber nicht nur mit deutschen PAL-Modulen vergnügen möchte, stößt auf Probleme: Ohne Adapter läuft nichts. Und selbst, wenn Ihr ein solches Zubehör habt, ist Eure Import-Versorgung nicht sichergestellt. Sprecht also bei jedem Kauf mit dem Händler, welcher Adapter der richtige für Eure Spiele ist! Momentan sind drei unterschiedliche Adapter-Generationen für das N64 erhältlich, Import-Neulinge sollten sich die neueste Version (u.a. bei GT-Elektronik, Tel. 07621/44609) besorgen. Im Gegensatz zum Vorgänger Super NES sind beim N64 Timingprobleme durch die unterschiedliche Bildwiederholungsrate von NTSC und PAL gravierend: Einige Spiele wie "NHL Breakaway 98" verweigern jegliche Bildwiedergabe, andere (z.B. "Mario Kart 64") spielen die Hintergrundmusik undeutlich, zu schnell oder zu langsam. Mittlerweile erschweren auch neuere Schutzmechanismen von Nintendo den Import-Spaß, so z.B. beim kunterbunten "Diddy Kong Racing". Die Universallösung liegt im sogenannten Multinormumbau: Via Kippschalter stellt Ihr die Ländernorm des aktuellen Importspiels ein, bis jetzt ist ein solcher Umbau jedoch nicht erhältlich. Eine Umbau-Variante bietet Wolfsoft (Tel. 02622 /83517) an: Die Profibastler löten Euch den Ländercode-Chip eines deutschen Moduls in die Konsole, der Umbau ist technisch identisch mit einem Adapter zweiter Generation – viele Spiele (z.B. "Lylat Wars") laufen nicht.

SPORTSPIEL

Quarterback Club

ACCLAIM



WERTUNG: ●●●●◐

Wer auf die amerikanische Nationalsportart Football steht, kommt mit Acclaims "NFL Quarterback Club" aus dem Staunen nicht mehr heraus: So realistisch und detailliert wurde die taktische Rauferei bislang auf keiner Konsole simuliert.

SIMULATION

Pilotwings

NINTENDO



WERTUNG: ●●●●

Nur fliegen ist schöner als diese himmlische Fun-Simulation: Mit Para-Gleitschirm, Mini-Hubschrauber und Fallschirm, als menschliche Kanonenkugel und mit Sprungstiefeln bereist Ihr eine idyllische Insel-Landschaft.

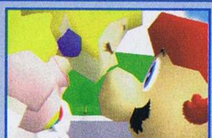


WERTUNG: ●●●●●

JUMP'N'RUN

Super Mario 64

NINTENDO



Das ultimative Hüpfspiel mit atemberaubender 3D-Optik: Miyamoto läßt die Herzen aller Jump'n'Run-Fans höherschlagen und präsentiert ein zeitloses Spielvergnügen voller Gags und Finessen.

SHOOT'EM-UP

Robotron 64

MIDWAY/GT



WERTUNG: ●●

Technisch OK, doch schlechter als der Klassiker: Dauergeballer, das mangels Abwechslung schnell langweilt.

RENNSPIEL

San Francisco Rush

MIDWAY/GT



WERTUNG: ●●●

Born to be wild: Die brachiale Stadtrundfahrt setzt auf geheime Abkürzungen, Rempeleien und Luftsprünge. Statt Realismus dominiert Action.

SHOOT'EM-UP

Shadows of the Empire

NINTENDO



WERTUNG: ●●●

Action-Fans sind angesichts der "Star Wars"-Aufarbeitung geteilter Meinung, schließlich wechseln sich hier grandiose Levels mit spielerisch ärmlichen Missionen. Tadellos ist der Sound – auch ohne CD-Unterstützung klingen die John-Williams-Melodien wie im Kino.

SPORTSPIEL

Snowboard Kids

ATLUS/NINTENDO



WERTUNG: ●●◐

Mehr Spaß auf der Piste durch Ballerei nonstop: Ein Kart-Clone für jüngere Spieler ohne Langzeit-Motivation.



PUZZLE

Tetrissphere

NINTENDO



WERTUNG: ●●●◖

Komplexes, dreidimensionales Puzzle für den fortgeschrittenen Tüftler: Erfreulich anders als die üblichen Zylinder-Knobeleien; mit hoher Langzeitmotivation.



WERTUNG: ●●●●

SHOOT'EM UP

Turok

ACCLAIM

Der erste Ego-Shooter für das N64 war ein Volltreffer, und auch zwei Jahre nach seiner Geburt ist "Turok" noch konkurrenzfähig: Bizarre Urwald-Architektur, Dinos und schwere Waffen - eine Hüpfspiel-inspirierte Alternative zu "Golden Eye".



WERTUNG: ●●●●●

RENNSPIEL

Wave Race 64

NINTENDO



Exotische Schauplätze und authentische Wellenphysik machen "Wave Race" zum besten Rennspiel der Nintendo-Welt. Heiße Stunts auf rasenden Jet-Boats, Zweispieler-Duelle bis ins Morgengrauen - "Wave Race" ist konkurrenzlos gut.

RENNSPIEL

Top Gear Rally

KEMCO/MITSUI



WERTUNG: ●●●

Gelungene Rally-Fahrt durch Steppe, Urwald und Küstenlandschaft. Ihr könnt Euch ganz auf die perfekte Kurventechnik konzentrieren - andere Autos trefft Ihr nicht allzu oft.

- ACTION-ADVENTURE
- JUMP'N'RUN
- ROLLENSPIEL
- BEAT'EM-UP
- SHOOT'EM-UP
- RENNSPIEL
- PUZZLE
- STRATEGIE
- SPORT



SPORTSPIEL

WCW vs. NWO

THQ/KONAMI



WERTUNG: ●●●●◖

Geniales Vierspieler-Wrestling mit den Helden aus WCW, NWO, IUW, DAW und WWW: Massig Doubleteam-Moves, unfaire Waffen, Spezialsituationen sowie eine Blutoption!

COMING SOON N64-SPIELE BIS JULI

SPORTSPIEL

Allstar Baseball

ACCLAIM



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: USA

"Turok"-Erfinder Iguana verbringt im Moment alle Zeit mit dem Lieblingssport traditionsbewußter Amis. Wahrscheinlich wird das Baseball-Modul in Deutschland vermarktet.

JUMP'N'RUN

Banjo Kazooie

RARE/NINTENDO



ERHÄLTLICH AB: JUNI '98
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Auf das erste 3D-Jump'n'Run der "Golden Eye"- und "Diddy Kong"-Programmierer Rare wartet die N64-Welt voll Sehnsucht: Eine technische und spielerische Offenbarung?

JUMP'N'RUN

Bomberman Hero

HUDSON



ERHÄLTLICH AB: APRIL '98
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: JAPAN

Mit neuer Grafikroutine und erweitertem Solo-Modus veröffentlicht Hudson neue Bombermänner im Monatsrhythmus. Kann der "Hero" den "Bomberman 64" schlagen?

SPORTSPIEL

Wayne Gretzky Hockey

MIDWAY/GT



WERTUNG: ●●●●

Drei Spiele, ein Urteil: "Gretzky Hockey" ist ein fulminantes Action-Sportspiel mit toller Polygon-Optik und vielen Spezialeffekten. Das 98er-Update unterscheidet sich kaum vom Original; gleiches gilt für die Nagano-Edition "Olympic Hockey".

JUMP'N'RUN

Yoshi´s Story

NINTENDO



WERTUNG: ●●●●

Kinderfreundliches Jump'n'Run zwischen traditionellem 2D und dreidimensionalen Effekten. Jüngere Spieler sind angetan, doch für eingefleischte "Mario"-Fans bietet das Hüpfspiel zu wenig Tiefe.

1998

RENNSPIEL

Choro Q 64

TAKARA



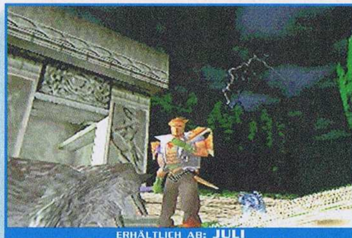
ERHÄLTLICH AB: JULI
VERFÜGBAR VORAUSSICHTLICH: JAPAN

Das Rennen der putzigen Schnauferl gibt´s bislang nur für Playstation und Saturn. Für das Nintendo 64 möchte Takara eine ganz neue Variante schaffen.

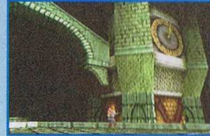
ACTION-ADVENTURE

Castlevania 64

KONAMI



ERHÄLTLICH AB: JULI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT



So gut oder gar besser wie die Playstation-Fassung von 1997? Das erste 3D-Abenteuer des Vampirkillers aus Japan setzt auf Peitschenschläge, Sprünge und schaurige Lichteffekte.

JUMP'N RUN

Earthworm Jim

KEINE ANGABE



ERHÄLTLICH AB: JULI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Für jede Hardware-Generation ein eigener Erdwurm: Nach Mega Drive, SNES, Playstation und Saturn albert und ballert der komische Hüpfspielstar nun erstmals in echtem 3D.

ROLLENSPIEL

Holy Magic Century

IMAGINEER



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Auch als "Quest 64" oder "El Tale" bekannt: Als jugendlicher Zauberlehrling macht Ihr Euch in der märchenhaften 3D-Welt auf, den fiesen Magiemeister zu bekämpfen.

SHOOT´EM UP

Forsaken 64

ACCLAIM



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT



Feuer frei für gewiefte Schatzsucher. Eine intensive, futuristische Laserschlacht in düsteren Korridoren – mit diesem 360°-Actionspiel möchte sich Acclaim endgültig als Spiele-Kompetenz auf dem Markt etablieren.

RENNSPIEL

F-Zero X

NINTENDO



ERHÄLTLICH AB: JUNI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT



Dank 600 km/h pro Stunde das schnellste Rennspiel aller Zeiten? Mit dem intergalaktischen Schwebe-Grandprix möchte Nintendo "Wipe Out", "Extreme G" & Co. beerben. Gut 30 Gleiter stehen zur Wahl, alle heizen gleichzeitig über die Rennbahn.

BEAT´EM-UP

GASP

KONAMI



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT



Konamis erstes 3D-Beat´em-Up entsteht momentan exklusiv für das N64: Per "Create Fighter"-Option bastelt Ihr Euren eigenen Krieger, sammelt Kampferfahrung und nehmt den Schützling dank Memory Card zu Euren Kumpels mit. Alternativ-Name: "Deadly Arts".

JUMP'N'RUN
Jest
INFOGRAMES



ERHÄLTLICH AB: AUGUST
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Ein englisches Programmierteam arbeitet an diesem kunterbunten Narrentanz, der spielerisch mit "Mario" konkurriert und sich auf tadellose 3D-Optik und -Effekte verläßt.

RENNSPIEL
Rev Limit
SETA



ERHÄLTLICH AB: JULI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: JAPAN

PS-Protzerei mit Startschwierigkeiten: Die seit zwei Jahren versprochene Tourenwagen-Simulation hat Hersteller Seta nicht vergessen, zwecks Fein-Tuning aber auf den Sommer 1998 verschoben.

JUMP'N'RUN
Tonic Trouble
UBISOFT



ERHÄLTLICH AB: JULI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Knallbunt und total verrückt: Das erste 3D-Action- und -Geschicklichkeitsspiel der "Rayman"-Erfinder erscheint gleichzeitig für PC (Bild) und Nintendo 64.

ACTION-ADVENTURE
Mission Impossible
INFOGRAMES



ERHÄLTLICH AB: JUNI '98
VORRAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Auf Basis einer "Golden Eye"-ähnlichen 3D-Technologie ertüftelt Ocean eine Filmumsetzung mit viel Ballerei, aber auch starken Adventure-Elementen. Ethans Abenteuer sind weit weniger brutal als die von 007.

SHOOT'EM-UP
Superman
TITUS



ERHÄLTLICH AB: JUNI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Das Superman-Abenteuer auf 64-Bit ist auch supergeheim: Vor Jahresfrist waren einige Demos zu sehen, seither herrscht Schweigen.

STRATEGIE
Virtual Chess
INFOGRAMES



ERHÄLTLICH AB: APRIL
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Wenn Euch die ernsthafte Schachsimulation langweilt, schaltet Ihr die Slapstick-Animationen zu: Eure Spielfiguren kloppen sich in 3D.

SPORTSPIEL
Recking Balls
ACCLAIM



ERHÄLTLICH AB: APRIL
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Unkonventionelles Geschicklichkeitsspiel von Iguana: Ein bis vier Personen steuern Bälle auf skurrilen Looping-Kursen.

RENNSPIEL
Super Speedrace 64
TAITO



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: JAPAN

Dieses Rennspiel steht in Japan kurz vor der Auslieferung – wir haben davon bislang noch nichts gesehen.

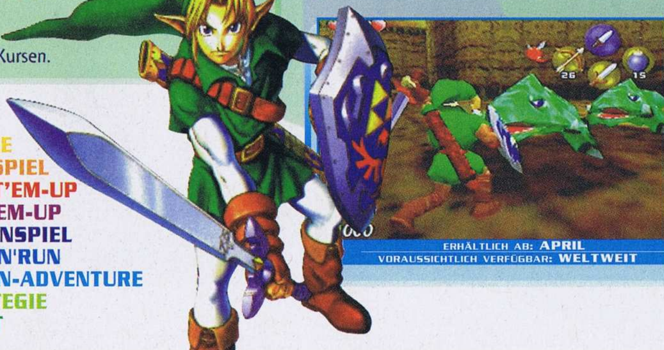
PUZZLE
Wetrix
INFOGRAMES



ERHÄLTLICH AB: MAI
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT

Lebensspendender Regen: Die Mischung aus "Tetris" und "Populous" entsteht momentan bei Ocean in England – ein klassischer Knobelspaß in knallbunten True-Color-Farben.

ACTION-ADVENTURE
Zelda 64
NINTENDO



ERHÄLTLICH AB: APRIL
VORAUSSICHTLICH VERFÜGBAR: WELTWEIT



Da Nintendos 64DD-Ergänzung noch auf sich warten läßt, wird Zeldas erstes 3D-Abenteuer auf einem prallgefüllten 128-MBit-Modul ausgeliefert. Der bisherige Eindruck ist schlichtweg überwältigend...

- PUZZLE
- RENNSPIEL
- SHOOT'EM-UP
- BEAT'EM-UP
- ROLLENSPIEL
- JUMP'N'RUN
- ACTION-ADVENTURE
- STRATEGIE
- SPORT



THEO KRANZ VERSAND & LÄDE

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Laden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11

*E3N-AWARD: AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 6,-- zzgl. NN-Gebühr. Bei Vorkasse (nur Euroschecks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,--. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

ANGEBOTE DES MONATS

F1 Pole Position (N64) 89,–
Pandemonium 2 (PS) 59,-
Soviet Strike (SA) 24,-
Blazing Dragons (SA) 19,-

One (April) (PS) 94,-
Command & Conquer 2 (PS) 89,-
Rascal (PS) 89,-
Nightmare Creatures (PS) 79,-
Tomb Raider 2 (PS) 89,-
Deathtrap Dungeon (PS) 89,-

Final Fantasy 7 (PS) 99,-
Formel 1 '97 (PS) 109,-
Newman H. Racing (PS) 89,-
Masters of T.Käsi (PS) 99,-
Theme Hospital (PS) 89,-
Riven - Myst 2 (PS) 144,-

SOLANGE VORRAT REICHT: SONY PLAYSTATION VALUE PACK
nur begrenzte Stückzahl
333,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, KABEL UND DEMO-CD	
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR: SONY PLAYSTATION VALUE PACK	333,-
WIE OBEN, INKL. ZWEITEM CONTROL PAD UND ORIG. MEMORY CARD	
CONTROL PAD (VERSCH. FARBEN)	29,-
CONTROL PAD ORG.(VER. FARBEN)	44,-
ANALOG PAD ORG.D.SHOCK (MAI)	79,-
CON. PAD CONTROL STATION AF	29,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD GAMEST.MK2 (MIT PED.)	119,-
LENKRAD TOP GEAR WHEEL (MIT PEDALEN) (FÜR N64, PSX, SAT)	149,-
JOYSTICK DOMINATOR	69,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS-ORIG. (VERSCHIEDENE FARBEN)	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-

ALUNDRA (APRIL) (PS) 89,-

MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
ACTUA TENNIS (APRIL)	89,-
AIRONAUTS (JUNI)	89,-
ALUNDRA (APRIL)	89,-
ARMORED CORE (JUNI)	89,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2	84,-
BATMAN UND ROBIN (MAI)	84,-
BEAST WARS	89,-
BLAZE N BLADE (APRIL)	89,-
BLOODY ROAR - BEAST	84,-
BRAHMA FORCE	84,-
BREATH OF FIRE 3 (MAI)	89,-
BUGGY (APRIL)	89,-
BUSHIDO BLADE	89,-
BUST A MOVE 3	59,-
CART INDY CAR-WORLD SER. (MAI)	79,-
CHILL	79,-
CIRCUIT BRAKERS (JUNI)	89,-
COLIN MCRAE RALLY (JUNI)	89,-
COMMAND & CONQUER 2	89,-
COOL BOARDERS 2	89,-
CRASH BANDICOOT 2	89,-
CRIME KILLER (JUNI)	89,-
DEATHTRAP DUNGEON	89,-

DIABLO (PS) 89,-

DIABLO	89,-
DODGEM ARENA (MAI)	84,-
DREAMS (APRIL)	89,-
EVERYBODYS GOLF	79,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIFA – FRANKREICH 98 – WM (MAI)	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	99,-
FORMEL 1 97	109,-
FORSAKEN (APRIL)	89,-
GEX 2 (GEX 3D) (APRIL)	89,-
GHOST IN THE SHELL (MAI)	89,-
GRAN TURISMO (MAI)	99,-

FORSAKEN (Mai) N64 129,- PS 89,-

GRAND THEFT AUTO	89,-
HEART OF DARKNESS (JUNI)	89,-
HUGO 1 (APRIL)	94,-
INDY 500	89,-
JET RIDER 2 (APRIL)	79,-

GEX 3D (März) (PS) 89,-

KLONOA (MAI)	89,-
KULA WORLD (MAI)	89,-
LEGEND (APRIL)	89,-

LUCKY LUKE (April) (PS) 94,-

LUCKY LUKE (APRIL)	94,-
MAGESLAYER (MAI)	89,-
MASTERS OF TERÄS KÄSI (APRIL)	99,-
MATCH DAY 3	84,-
MEDIEVAL (APRIL)	89,-
MEGA MAN 8 (APRIL)	89,-
MEGA MAN BATTLE & CHASE(APRIL)	89,-
MEN IN BLACK (APRIL)	89,-



SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH A[M] GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BE[I] VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTE[LL]-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. FORDERN SIE UNSER NEUES, KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) AN!

0931/35 45 222

WWW.LOGON.DE/KRANZ

bermedia design team

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINES
09 31 / 57 16 01
0180 52 11 844

N2O-NATURAL ADRENALIN (APR.)	89,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	94,-
NASCAR 98	89,-
NBA FASTBREAK	79,-
NBA LIVE 98	89,-
NBA PRO 98	99,-
NEED FOR SPEED 3	89,-


NEED FOR SPEED 3 (PS) 89,-

NEWMAN HAAS RACING (APRIL)	89,-
NHL 98	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	84,-
NHL FACE OFF 98 (APRIL)	79,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98	84,-
NIGHTMARE CREATURES	79,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
NINJA (APRIL)	99,-
ONE (APRIL)	94,-
PAX CORPUS	89,-
PERFECT ASSASIN (APRIL)	94,-
PITFALL 3D (APRIL)	89,-
PLANE CRAZY (JUNI)	94,-


GRAN TURISMO (Mai) (PS) 99,-

POWERBOAT RACING	84,-
PREMIER MANAGER 98 (APRIL)	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK	79,-
PULSE (=DEPTH) (MAI)	79,-
RASCAL	89,-
REBOOT	89,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-



RESIDENT EVIL 2 (Mai) (PS) 99,-

RESIDENT EVIL 2 (MAI)	99,-
RIVEN - MYST 2	114,-
ROAD RASH 3D (APRIL)	89,-
SAN FRANCISCO RUSH (APRIL)	89,-
SHADOW MASTER	84,-
SHADOW GUNNER (JUNI)	94,-
SKULL MONKEYS	89,-
SNOWRACER 98	89,-
SPAWN (APRIL)	79,-
SPICE WORLD (MAI)	49,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
SUPERCROSS 98 (MAI)	84,-
SUPER PANG COLLECTION (APRIL)	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS (APRIL)	94,-
TENNIS ARENA 2 (MAI)	94,-
THEME HOSPITAL	89,-
TIME CRISIS (OHNE PISTOLE)(APR)	89,-
TOCA TOURING CAR CHAMP.	89,-
TOMB RAIDER 2	89,-
SPIELEBERATER TOMBRAIDER 2	19,95
TOTAL NBA 98 (MAI)	79,-
TREASURES OF THE DEEP (JUNI)	89,-
UBIK (APRIL)	99,-
V-BALL (APRIL)	89,-
V-RALLY	89,-
VIGILANTE (MAI)	89,-
VIPER (JUNI)	89,-
VIVA FOOTBALL (JULI)	89,-
VMX RACING	89,-
VS. (VERSUS) (MAI)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WARGAMES (MAI)	89,-

WARHAMMER 2-DARK OMEN	89,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98	79,-
WORLD LEAGUE BASKETBALL (APR)	89,-
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (MAI)	79,-
WORLD RALLY CHAMP.T.MÄK.(MAI)	94,-
WRECKING CREW (APRIL)	99,-
X-COM APOCALYPSE (JUNI)	94,-
X-MEN CHILDREN O.T. ATOM	84,-
XENOCRACY (APRIL)	94,-
YOUNGBLOOD (APRIL)	89,-


FIFA FRANKREICH WM (MAI) (N64) 129,- (PS) 89,- | Batman & Robin (PS) (Mai) 84,- | Warham. 2 Dark Omen (PS) 89,- | Fighter's Destiny (N64) 129,-



Sega Saturn

SEGA SATURN SPORTING SET	289,-
GRUNDGERÄT+FIFA 97+MADDEN 97	
SEGA SATURN MAXI SET	294,-
GRUNDGERÄT+ SOVIET STRIKE	
SEGA SATURN MEGA ACTION SET	333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 + BLAM MACHINEHEAD+SHELLSHOCK	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
CONTROL PAD INFRA ROT ORIG.	59,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PED.)	119,-
LENKRAD ARCADE RACER ORIG.	89,-
GAME BUSTER SCHUMMELMOD.	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	49,-
ATLANTIS – 2CD	89,-
BEDLAM	79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BURNING RANGERS (MAI)	89,-
COMMAND & CONQUER	79,-
COURIER CRISIS (APRIL)	89,-
CROC	89,-
DARK SAVIOUR	74,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	99,-
FIFA '98-WM QUALIFIKATION	89,-
HOUSE OF DEAD (APRIL)	89,-
HOUSE OF DEAD (+ GUN) (APR)	120,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA ACTION 98	89,-
NHL '98	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98	89,-
PANZER DRAG. SAGA-4CD(APR)	89,-
RAMPAGE WORLD TOUR	89,-


PANZER DRAGOON SAGA (APRIL) (SA) 89,-

RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE	89,-
RIVEN - MYST 2 (JUNI)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING FORCE 3 (MAI)	89,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC 3D	79,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-

STEEP SLOPE SLIDERS	94,-
STREETFIGHTER COLLECTION	84,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT	94,-
WORLDWIDE SOCCER '98	84,-
Z	99,-



Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
CON. PAD ORIG. VER. FARBEN	54,-
CONTR.PAD TRID. PRO COMBO	59,-
(INKL. MEM. 0,25 MEG)	
LENKRAD LX4 (INKL. PEDALEN, MEM.CARD-SLOT, RUMBLE-FKT.)	129,-
GAME BUSTER	99,-
MEM. CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
HYPER PAK(RUMBLE+ MEM.CRD)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
ACCLAIM SPORTS SOCCER(MAI)	129,-
AEROFIGHTER ASSAULT (APRIL)	139,-
BOMBER MAN 64	89,-
CASTLEVANIA 3D (APRIL)	139,-
CRUISIN WORLD (JUNI)	89,-
DIDDY KONG RACING	89,-
DUAL HEROES (MAI)	129,-
EXTREME G	119,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	129,-
FIFA: FRANK. 98 – WM (MAI)	129,-
FIGHTER'S DESTINY	129,-
F1 POLE POSITION 64	89,-
FORSAKEN (MAI)	129,-
G.A.S.P. (MAI)	149,-
GOEMON MYST. NINJA (APRIL)	149,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS(OHNE RUMB)(APR)	89,-
MARIO KART 64	89,-
MIKE PIAZ. STRIKE ZONE (MAI)	129,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMPICS	144,-
NBA COURTSIDE (MAI)	89,-
NBA PRO 98	139,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY	119,-
OLYMPIC HOCKEY 98	129,-
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI)	129,-
RECKING BALLS (MAI)	129,-
SNOWBOARD KIDS	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
SPIELEBER. SUPER MARIO 64	24,80
TETRISPHERE	89,-
TUROK	99,-
WAYNE GRET. HOCK. 98 (MAI)	129,-


YOSHI'S STORY (N64) 89,–

WCW VS. NWO: WORLD TOUR	139,-
WETRIX (MAI)	129,-
WWF WARZONE (JUNI)	129,-
YOSHI'S STORY	89,-

TAMAGOTCHI

BANDAI - ORIGINAL 39,-

POCKET MAX -

DT. (HUND) ~~39,-~~ 14,-

REXI - DT. (HUND) ~~29.-~~ 9,-

TOP SPIELE ZU KNALLER-PREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

3 DIRTY DWARVES	39,-
ALONE I.T. DARK 2 - JACK IS BACK	19,-
AMOK	39,-
ANDRETTI RACING (ENGL.ANL.)	39,-
BLAM MACHINEHEAD	24,-
BLAZING DRAGONS	19,-
BUST A MOVE 3	59,-
CLOCKWORK KNIGHT 2	39,-
CRIMEWAVE	14,-
CRYPT KILLER	24,-
DARKLIGHT CONFLICT	24,-
FIFA SOCCER '97	19,-
FORMULA KARTS	39,-
JOHNNY BAZOOKATONE	14,-
MADDEN NFL '97	14,-
MASS DESTRUCTION	49,-
MR. BONES	49,-
NBA LIVE 97	24,-
NFL QUARTERBACK CLUB 96	14,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
OLYMPIC SOCCER	19,-
PARODIUS DELUXE	14,-
SHELLSHOCK	24,-
SOVIET STRIKE	24,-
STARFIGHTER 3000	19,-
SWAGMAN	39,-
THUNDERHAWK 2	24,-
TOMB RAIDER	59,-
TORICO	49,-
TOSHINDEN REMIX	29,-
VIRTUA HYDLIDE	29,-
VIRTUAL GOLF	24,-
VIRTUAL ON CYBER TROOPERS	29,-

Playstation

ADIDAS POWER SOCCER – PLAT.	49,-
AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CRASH BANDICOOT - PLAT. (APRIL)	49,-
DESTRUCTION DERBY 2- PLATINUM	49,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FORMEL 1 – PLATINUM (APRIL)	49,-
INT. TRACK & FIELD - PLATINUM	44,-
MASS DESTRUCTION	69,-
MICRO MACHINES V3	49,-
PANDEMONIUM–PLATINUM (APRIL)	49,-
PANDEMONIUM 2	59,-
PORSCHE CHALLENGE-PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER REVOLUTION-PLAT.	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOUL BLADE - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM	49,-
TEKKEN 2 - PLATINUM (APRIL)	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TIME COMMANDO	39,-
TOMB RAIDER - PLATINUM	49,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049/85 17 37 77
1DM 7,5 ÖS, PORTO 6,90 DM ZZGL NN-GEB.

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version



Während im "Trick Attack" (Bild) gefährliche Kunststücke nötig sind, zählt beim rasanten "Match Race" nur der Sieg gegen den Computer-Fahrer.





Zeit fürs Training: In der Halfpipe studiert Ihr die Tricks (oben) und probiert sie gleich aus (ganz oben).

1080° Snowboarding

N64 Die entspannte Atmosphäre in der Polygon-Blockhütte täuscht: Die fünf Boarder, die dort Pool-Billard spielen oder am offenen Kamin sitzen, werden in wenigen Augenblicken mit haarsträubenden Kunstsprüngen und atemberaubender Geschwindigkeit den Hang hinunterjagen. Jeder Charakter hat unterschiedliche Fähigkeiten, die das Rennen entscheiden können. Für Eure Wahl sind nicht nur Reaktions- und Sprungvermögen, sondern auch die richtige Technik wichtig: Nur mit einer guten Ausbildung gelingt Eurem Extremsportler ein "Tweak"-Griff für satte 300 Punkte, während ein untrainierter Boarder bei derselben Tastenkombination höchstens einen "Indy" für 200 Punkte zuwege bringt. Doch bevor Ihr Eure Kumpels zum Wettrennen herausfordert, übt Ihr in der Halfpipe erstmal, wie Griffe und Drehungen ausgeführt werden. Mit dem Analogstick lenkt Ihr seitlich, bei engen Kurven zieht Ihr den Stick zusätzlich nach hinten, um das Brett stärker querzustellen. Um ordentlich zu beschleunigen, drückt Ihr den Z-Trigger – Euer Sportler geht in die Hocke, hat dabei aber bei Richtungswechseln Probleme. Interessant wird's beim Sprung, den Ihr per A-Knopf einleitet. Sobald Ihr in der Luft seid, entscheidet Ihr Euch für Griff oder Dreher. Drückt Ihr den B-Knopf in Kombination mit dem Stick, entstehen verschiedene Grab-Varianten (siehe Tabelle unten). Benutzt Ihr dagegen den R-Taster, wirbelt Ihr um die eigene Achse – bis zum kniffligen "1080"-Manöver müßt Ihr jedoch kräftig üben. Per Trickliste hakt Ihr alle Manöver ab – in diesem Trainingsmodus wird Euch auch die richtige Tastenfolge eingeblendet. Danach geht's zur Sache.
Beim "Match Race" absolviert Ihr je nach Schwierigkeitsgrad vier bis sechs Rennen nacheinander. Dabei tretet Ihr jeweils



Trotz gefährlich dichten Nebels entpuppt sich der Zweispieler-Modus als packendes Schneeduell.



Habt Ihre alle Griffe (rechts) und Drehungen (unten) gelernt, steht einem Rekord (oben) nichts mehr im Weg!

B	MELANCHOLY	100
B	LIEN AIR	100
← + B	METHOD	200
→ + B	INDY	200
→ + B	TWEAK	300
↑ + B	NOSE GRAB	200
↓ + B	TAIL GRAB	200
Stick + B	STIFFY	250
Stick + B	MUTE GRAB	250
Stick + B	STALEFISH	250
Stick + B	INDY NOSEBONE	250

R + ← (または →)	180 AIR	100
R + ↻ (または ↺)	360 AIR	200
R + ↻ ▶ R + ←	540 AIR	250
R + ↻ ▶ R + ↻ + B	720 AIR	300
R + ↻ ▶ R + ↻ + B ▶ R + ← + B	900 AIR	500
R + ↻ ▶ R + ↻ + B ▶ R + ↻ + B + Z	1080 AIR	3000









Vier von fünf "1080"-Profis: Eure Alter-Egos warten in der Blockhütte auf ihren Einsatz. Je nach Spielmodus empfehlen sich entweder schnelle oder technisch besonders versierte Fahrer, um den Highscore zu knacken.



Das kann ins Auge gehen: Sprünge sehen cool aus, doch bei einem Sturz schnellt die "Damage"-Anzeige nach oben.



Mit Grafik-Schmankerln wie diesem Live-Monitor hält sich "1080" vornehm zurück

nur gegen einen Konkurrenten an – verliert Ihr, ist einer von drei Versuchen verbraucht. Gelingt es Euch, eine Serie zu gewinnen, wird pro Schwierigkeitsgrad ein neuer Kurs freigeschaltet. Insgesamt warten sechs idyllische Abfahrten, die schnurgerade Halfpipe und eine Kunstsprung-Arena auf Euer Können. Ihr rauscht steile Schußfahrt-Pisten hinab, wedelt durch Gletscherspalten und kürzt durch unberührte Tiefschnee-Passagen ab – fast jede Strecke läßt Euch freie Wahl, wie Ihr am schnellsten unten ankommt. Dabei wandert Euer Blick trotz holpriger Buckelpisten und effektvoller Sonnenuntergänge stets an die Streckenübersicht am rechten Bildrand: Ist der Gegner bereits per Abkürzung vorbeigezischt, oder hängt er Euch noch im Nacken?

Der "Contest" dagegen ist ein Slalom-Wettbewerb: Beim Kampf gegen ein



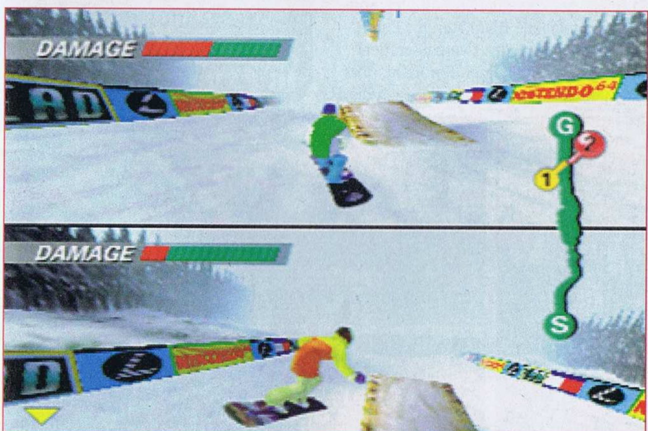
In der vollbesetzten Sprung-Arena zählen ausschließlich waghalsige Tricks und eine elegante Landung

Zeitlimit bringt Euch jedes korrekt umfahrene Tor zwei Zusatz-Sekunden. Im Zeit- und Trick-Modus kämpft Ihr wiederum gegen den aktuellen Streckenrekord: Dank Modul-Batterie bleiben Eure Leistungen der Nachwelt erhalten. Richtig fesselnd wird's im Zweispieler-Modus: Hier verzichtet Ihr wegen virtueller Verletzungsgefahr auf übermütige Trick-Exzesse und jagt trotz starken Nebels flüssig den Steilhang hinunter – ein Riesenspaß, der im MAN!AC-Test-raum für packende Sessions sorgte. Dank weitgehend fehlerloser Pisten, effektvoller Transparenz-Schneeschwaden und idyllischer Sonnenuntergänge schlägt "1080" sämtliche Playstation-Snowboardspiele grafisch um Längen. Der Titel zeigt, was das Nintendo 64 optisch zu leisten vermag – und was nicht. Denn trotz des anfangs begeisternden Eindrucks wird das Geschehen von trägen Zeitlupen-Intermezzi (bei Pisten-Verzweigungen) und leichtem Popup geplagt. Sobald im späteren Verlauf ruppige Gletscherpisten befahren werden, häufen sich auch Grafikfehler: Das stört zwar bei all der Action nicht übermäßig, sollte jedoch mit steigender Hardware-Erfahrung kein N64-Problem mehr sein. Spielerisch ist "1080" mit eingängiger, aber herausfordernder Steuerung und "echtem" Schneegefühl über jeden Zweifel erhaben. Vor allem dramatische Kopf-an-Kopf-Duelle im Tiefschnee, witzige Abkürzungen über ganze Felstäler (beim "Dragon Cave"-Kurs) und wagemutige Balance-Einlagen über Holzbohlen vermitteln ungemein realistisches Wintersport-Gefühl. Schade, daß nicht mehrere CPU-Fahrer zugleich gegen Euch antreten: Dieser Technik-Kompromiß war aber zugunsten der Optik notwendig. "1080" ist für Snowboard- und Rennspielfans unverzichtbar, kann aber nicht ganz zu "Wave Race 64" aufschließen – spektakuläre neue Elemente haben die Designer leider nicht realisiert. *cb*

Muster von Game Planet, Tel.: 0271/8909883



Die Qual der Wahl: Nach dem passenden Board (links und Mitte) wählt Ihr für den "Time Attack"- und den "Trick"-Modus auch den Kurs (rechts).



Spieler 2 geht in die Luft: Bei hektischen Zweispieler-Duellen solltet Ihr an Sprungschanzen elegant vorbeiziehen und lieber per Hocke weiter beschleunigen.

In der Arena **solltet Ihr statt eines markanten Drehsprungs mehrere Griffe hintereinander ausführen, denn nur mit dieser Technik kassiert Ihr den entscheidenden "Combo"-Bonus. Gelingen drei unterschiedliche Kunststücke in Folge, sichert Ihr Euch zusätzliche 1.500 Bonuspunkte. Schafft Ihr sogar vier Griffe, ohne auf dem Hosenboden zu landen, werden stolze 5.000 Punkte zu der Wertung addiert. Auf diese Weise sind auch Gesamtpunktzahlen über 6.000 kein Problem!**



SONY DIMENSION



Gesundes Shading statt Textur-Schluckauf: Mit nackten Polygonen vermeidet Hersteller Tecmo nervige Flackereien.





Fauler Kameramann: Die Replay-Animation ist weniger actiongeladen als bei der Saturn-Variante.

Dead or Alive

PS

Wer die Arena von "Dead or Alive" betritt, muß lebensmüde sein: Den kleinen Ring umgibt ein Minenfeld, das Euch bei jedem Sturz in die Luft sprengt und massig Energie kostet. Nur die härtesten Kämpfer der Erde trauen sich in ein so explosives Prügelturnier.
Auf dem Saturn erschien die Keilerei bislang nur in Japan (MAN!AC 1/98). Zu den acht Sega-Raufbolden (u.a. Straßenkämpfer Ryu, Kung-Fu-Experte Jann Lee und Thaiboxer Zack) gesellen sich auf der Playstation drei neue Kämpfer: Motorradrocker Bass sammelte reichlich Erfahrung im Wrestling-Ring und bearbeitet Euch mit Dropkick, Armdrehern und ausgefallenen Würfen. Dschungelkämpfer Raidou trägt einen Voodoo-Schädel um den Hals und bezieht daraus die Kraft für Kicks und Faustschläge. Das Teenager-Idol Ayane entzückt mit Schleifchenkleid und kontert mit Saltokicks und Flickflacks.
Auch auf der Playstation hält sich die Steuerung an das Sega-Vorbild "Virtua Fighter": Die Feuerknöpfe sind mit Schlag, Tritt und Wurf belegt, mit einfachen Richtungskommandos und komplexen Steuerkreuzdrehungen variiert Ihr die Hiebe zu 40 bis 50 Combos, Spezialschlägen, Geheimwürfen und Abwehrgriffen. Bemerkenswert sind dabei die individuellen Fähigkeiten: Ninja Hayabusa verweilt im Handstand, um Euch mit Breakdance-Drehkicks zu überraschen. Ayane nutzt Eure Schultern für einen Flickflack und fällt Euch anschliessend in den Rücken.
Die Würfe in ihrer Grundform kosten den Gegner nur wenig Energie, mit etwas Übung kombiniert Ihr sie jedoch zu wirkungsvollen Schleuder-, Armbrecher- und Dehnserien. Das Kampfprinzip beruht auf dem Rhythmus von Schlagen und Decken; kombiniert mit den Abwehrgriffen werden an Euer Timing hohe Ansprüche gestellt. Leider könnt Ihr nicht in der Hocke verweilen, Unblockable-Moves und weitere taktische Manöver hätten den Kampf abwechslungsreicher gestaltet.
Wie auf dem Saturn erspielt Ihr durch Turniersiege keine neuen Kämpfer, sondern ausgefallene Klamotten für Euren Lieblings-Fighter: Raver verpassen der niedlichen Kasumi einen Karomini, über Baymans Bunny-Kostüm sollen sich die Gegner bereits zu Kampfbeginn totlachen. Technisch legte Entwickler Tecmo besonderen Wert auf schwungvolle Animationen und fehlerfreie Interlace-Optik: Die Sony-Version ist eine Idee schneller als der Sega-Konkurrent, die Figuren etwas größer. Wie in Squares "Tobal No.2" wurde auf Texturen weitgehend verzichtet, was den Kämpfern flackerfreie Gelenke verleiht. Dafür entzücken Euch die Schatten-FX. Die Hintergründe bestehen aus einfachen Bitmaptapeten, auf die Parallax- und Animationseffekte der Saturn-Version wurde verzichtet. Spielerisch gibt es jedoch keinen nennenswerten Unterschied. *oe*

SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: TECMO
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: MAI

Rhythmus-betonte Keilerei in verminten Todeszonen: Flotter Spielablauf, aber (zu) wenige taktische Manöver.

AB 16



Bayman am Boden zerstört: Jann Lee schleudert seine Gegner mit dem Gesicht auf die Kampffläche.



Bleibt immer innerhalb der Arena: Sobald Ihr die Steinplatten verlaßt, explodiert bei jedem Sturz eine Mine.





Krieger der Nacht: Aus dem Hinterhalt beobachtet Ihr die Wachen des Palastes. Sie sterben, ohne ihren Gegner je zu sehen...

Säbeltanz: "Tenchu" ist eine Ninja-Simulation, in der das Blut eimerweise fließt. Schnelle Paraden stehen im Vordergrund, doch auch mit List und Schläue kommt Ihr zum Ziel.

Tenchu

PS Japan im 17. Jahrhundert: Die Festung des Bösewichts liegt vor Euch, bis an die Zähne bewaffnete Wachen lungern vor dem Tor. Ihr wiedersteht dem Wunsch, mit blitzender Klinge loszuschlagen und bleibt – für normalsterbliche Augen unsichtbar – im Schatten verborgen. Als sich die Wache abwendet, tretet Ihr blitzschnell in Aktion: Ein Kletterhaken fliegt über die Mauer, einen Augenblick später habt Ihr Euch auf den Wall katapultiert. Lautlos schleicht Ihr die Mauer ab und laßt Euch an einer sorgfältig gewählten Stelle in das Gras der Parkanlage fallen. Zwischen Euch (einem geduckten Schatten im nächtlichen Gebüsch) und den Wohnräumen Eures Gegners patrouilliert ein weiterer Wachposten. Er wendet sich ab, mit schnellen Schritten steht Ihr in seinem Rücken. Vielleicht hat er das Klirren Eurer Waffe noch gehört, doch für Gegenwehr bleibt ihm keine Zeit. Mit raschem Schnitt öffnet Ihr die Kehle des Wächters, den getrennten Stimmbändern entringt kein Laut, wenn der Körper zu Boden sinkt. Zwei Minuten später sind auch die anderen Wachen beseitigt, der Garten gleicht einem Schlachtfeld. Ihr atmet durch und tretet an den Eingang zum Haupthaus. Von drinnen hört Ihr die Stimme Eures Feindes: Ihr laßt alle Vorsicht fahren, zieht beide Schwerter und stürzt in den Raum – mit mächtigen Hieben entfacht Ihr das finale Blutbad.

Mit "Nightmare Creatures"-Grafik, dem Bewegungsfreiraum von "Tomb Raider" und dem Splatter-Faktor eines "Resident Evil" inszeniert Sony Music (das japanische Mutterhaus aller Playstation-Aktivitäten) "Tenchu", eine Ninja-Simulation mit hohem Bodycount.

Wie die Helden aus den obengenannten Spielen bewegt sich auch der fernöstliche "Tenchu"-Krieger durch eine realistische 3D-Kulisse. Doch statt in London oder Racoon befindet Ihr Euch im japanischen Mittelalter, wo Samurais, mit Ninjas ihre Klingen kreuzen, und mystische Wesen die Dunkelheit bevölkern. Über das voll belegte Joypad steuert Ihr entweder einen männlichen Ninja mit starkem Schwertarm oder ein wendiges Mädchen. Neben ihren Waffen führen beide Spielfiguren auch andere Werkzeuge der Ninja-Zunft mit sich: Je nach Mission packt Ihr Rauchbomben oder Stahlnägel in Euren Gürtel, heilende Tränke und Sprengsätze. Immer dabei habt Ihr das Kletterseil, das Euch nicht nur in Windeseile auf ein Häuserdach schleudert, sondern Euch auch über Abgründe hilft.



Hoffentlich seid Ihr schwindelfrei: In der Bergwelt des fünften Levels kämpft und balanciert Ihr am Rande des Abgrunds.

Jeder Einsatz stellt Euch vor die Wahl: Heimlich bis zum Endgegner oder nach allen Seiten metzeln? Meist ist eine Kombination aus Ninja-Talenten und Duell-Knowhow nötig, um den Auftrag zu erfüllen: Aus Feuerknopf- und Steuerkreuzkommandos entstehen unterschiedliche Angriffsmanöver. Vernichtende Hiebe blockt Ihr ebenfalls mit dem Steuerkreuz. Außerdem könnt Ihr springen, geduckt schleichen, Saltos schlagen oder Euch mit einer schnellen Rolle aus dem Sichtbereich eines Feindes verdrücken. Zwischen Überraschungsangriff und offenem Sturm macht "Tenchu" einen feinen Unterschied: Hat Euch der Gegner nicht bemerkt, schaltet Ihr ihn mit einer einzigen Bewegung hinterrücks aus: Die Steuerung wird Euch für zwei Sekunden aus der Hand genommen, statt mit wilden Manövern gegen den Feind zukämpfen, zieht Euer Ninja automatisch seine Klingen und befördert den Feind mit einer blutigen Fatality-Animation ins Jenseits. Gelingt Euch der "lautlose Tod" nicht, müßt Ihr Euch auf einen harten Kampf à la "Bushido Blade" gefaßt machen. Energiebalken zeigen Eure Lebenskraft und die aller am Kampf beteiligten Feinde – oft müßt Ihr Euch gegen drei Samurais auf einmal wehren. Dabei spielen sich






Seek & destroy: Haltet den "Schleich"-Knopf gedrückt, und Eure Heldin pirscht sich an den Feind heran (Bild links). Gelingt es Euch, ihn zu überraschen, führt Euer Ninja einen automatischen Fatality-Schlitzer aus (mittlere Bilder). Natürlich kann Euer Ninja auch vorzüglich klettern (rechts).



Vor jeder Mission wählt Ihr die richtigen Werkzeuge (links). Effektiv sind u.a. Sprengsätze und Rauchbomben (Mitte). In die Hölle (rechts) wagt Ihr Euch nur mit gut gefüllter Item-Leiste.



Auge in Auge mit einem Ninja der Gegenseite: Auf den Dächern des Fischerdorfes begegnet Ihr ebenbürtigen Feinden.



Blutiges Ballett: Im ersten Level überrascht Ihr schlafende Samurais und fällt sie mit schnellen Hieben.

Szenen ab, die bislang nur die Liebhaber japanischer Samurai-Dramas schaut mal in der hintersten Ecke Eurer Videothek nach) zu sehen bekamen. Brutale Hiebe und virtuose Paraden wechseln sich ab, bis alle Feinde um Euch herum röchelnd im Staub liegen. Das Blut spritzt eimerweise, ergießt sich über die weißen Papierwände japanischer Landhäuser, über Holzparkett und Marmor. Dabei erinnern nur die tadellosen Animationen, Waffen- und Kostümwahl an das genannte "Bushido Blade" – die Schlagvielfalt eines 3D-Beat´em-Ups kopiert "Tenchu" nicht. Dafür wechselt Ihr fliegend das Stockwerk, springt vom Dach in den Innenhof, erstürmt Treppen und balanciert auf schmalen Brücken. Die Levels sind kleiner und überschaubarer als z.B. die gewaltigen "Tomb Raider"-Höhlen, dafür aber straffer arrangiert. Jeder Feind sitzt genau an der richtigen Stelle, die Extras sind sorgfältig verteilt, meist beendet Ihr Eure Mission nur haarscharf und mit letzter Kraft. Wer vor Jahren Segas "Revenge of Shinobi" gespielt hat, wird Sonys 3D-Variante der grausamen Eastern-Thematik lieben. Hinter der stilvollen Fernost-Grafik bleibt die technische Umsetzung etwas zurück – Polygon- und Textur-Pedanten sind von "Tenchu" geschockt. Dagegen machen Soundeffekte und vor allem die Musik (klingt nach "Birdy"-Soundtrack und Peter Gabriels späteren Ethno-Ausflügen) dem Namen "Sony Music" alle Ehre.

"Tenchu" ist ein spannendes und schlaues Spiel, das den Spagat zwischen authentischer Ninja-Simulation und mystischer Heldensage meistert. Die 80%-Hürde bleibt dem Titel trotzdem verwehrt: Wer geschickt springt und fightet, der steht dem finalen Endgegner schon nach einem (harten) Spieltag gegenüber. *wi*



Mit schnellen Hieben unterbrecht Ihr die satanische Messe. Danach erklettert Ihr die Steinstatue (oben rechts).



Marsch durch die Hölle: Tief unter der Festung Eures Erzfeindes bewachen Untote Lavaseen und Folterkammern.

SPIELSPASS 78%

HERSTELLER: SONY MUSIC
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT BEKANNT

Auf leisen Sohlen: Blutige Ninja-Missionen im mittelalterlichen Japan. Spannender Mix aus Infiltration und Beat´em-Up.

AB 18



Zu zweit und doch allein: Bis auf den Double-Supermove ist vom Teamwork nichts mehr übriggeblieben.

X-Men vs Street Fighter
Ex-Edition

PS Wer "X-Men vs Street Fighter" nur kurz anspielt, ist positiv überrascht: Capcom hat die Keilerei um Trainings- und Survival-Modus erweitert, selbst der mächtige Juggernaut wurde von der RAM-Card-unterstützten Saturn-Version übernommen. Das böse Erwachen kommt im Kampf: Der Kürzel "Ex" steht nämlich für Ex-Freundschaft zwischen den 16 Marvel- und Street-Fighter-Recken. Wegen Speicherplatzmangel unterstützt Euch der Teamkollege nur beim Double-Supermove, auf den taktischen Tagteam-Modus mit Abklatschen müßt Ihr verzichten. Damit geht viel Spielwitz verloren; was bleibt, ist ein weiteres Update der "Street Fighter"-Serie: Ihr keilt Euch mit Combo-Grab, X-Move und Juggle-Combos, fangt Gegner zum Wurf in der Luft ab und hüpft wie im Eastern mit riesen Sätzen über den Bildschirm. Dabei ist die Kollisionsabfrage teilweise ungenau, trotz optischem Kontakt schlägt Euer Held gelegentlich ins Leere. Auch die Animationen leiden unter der Speicherkürzung: Im Hintergrund ruckeln Zuschauer in drei Stufen über den Bildschirm. Eure Helden bewegen sich zwar etwas geschmeidiger, können den Saturn-Kollegen jedoch nicht das Wasser reichen. Capcom-Fans besorgen sich lieber die "Street Fighter Collection". *oe*

In der Saturn-Version von "X-Men vs Street Fighter" wechselt Ihr per Tastendruck die Team-Kollegen: Angeschlagene Kämpfer erholen sich im Abseits, während sich der Partner ins Kampfgetümmel stürzt. Beim Wechsel sind beide Kollegen für einige Augenblicke unverwundbar, was auch einen unliebsamen Nebeneffekt hat: Wer Z und C schnell gleichzeitig drückt und dabei ständig rückwärts geht, besiegt mit dieser Tastenkombination selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad seine Gegner ohne Energieverlust.

SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: 3. QUARTAL

Capcoms Prügelhelden keilen sich vor ruckligen Hintergründen: Ohne den Tag-Modus macht es nur halb soviel Spaß.

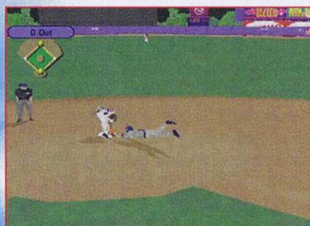
AB 16

SONY DIMENSION

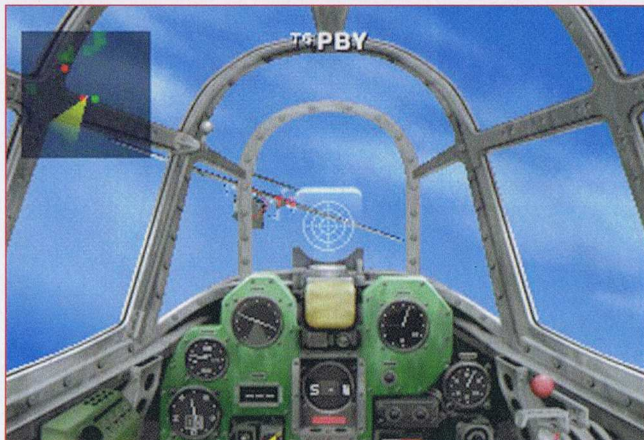

Je nach Spielsituation wählt Ihr den richtigen Schwung: Harter Powerhit, sicherer Schlag oder überraschender Bunt.

Triple Play '99

PS Kaum ist die neue Saison gestartet, schon liegt die Neuauflage der EA-Sports-Baseballsimulation in den Regalen – mit dabei die neuen Teams "Tampa Bay Devil-Rays" und "Arizona Diamond-Backs". Ihr wählt zwischen kompletter Saison, Playoffs, ladet Eure Lieblingsmannschaften zum privaten Turnier ein oder meßt Euch mit den Power-Hittern der Major League im Homerun-Derby. EAs Baseball läßt keine Wünsche offen: MLB-Lizenz, hochauflösende Grafik und dynamische Kameras versetzen Euch direkt auf den Platz. Sogar eine Helm-Perspektive gibt es – leider ist dieser Blickwinkel nur spielbar, wenn Ihr am Schlagmal steht.
Erfreulich: „Triple Play '99" artet nicht in eine Homerun-Schlacht aus, nur durch geschicktes Taktieren bringt Ihr Runs nach Hause – Baseball-Grundwissen ist Voraussetzung. Der Computer-Gegner gibt sich weder in Offensive noch Defensive eine Blöße. *au*


War wohl nichts: Beim Versuch, eine Base zu stehlen, wurde der Base-Runner "aus"-gemacht.

SPIELSPASS 85%
Triple Play 99
HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT
Erstklassige Baseballsimulation mit offizieller Lizenz und Highres-Optik. Vorsicht: Nur für regelkundige Spieler.
AB 12


Feuer frei: Mit gezielten MG-Salven holt Ihr den amerikanischen Bomber vom Himmel, bevor er Eure Flotte mit einem Bombenhagel versenkt.

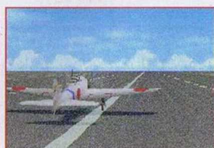
Zero Pilot

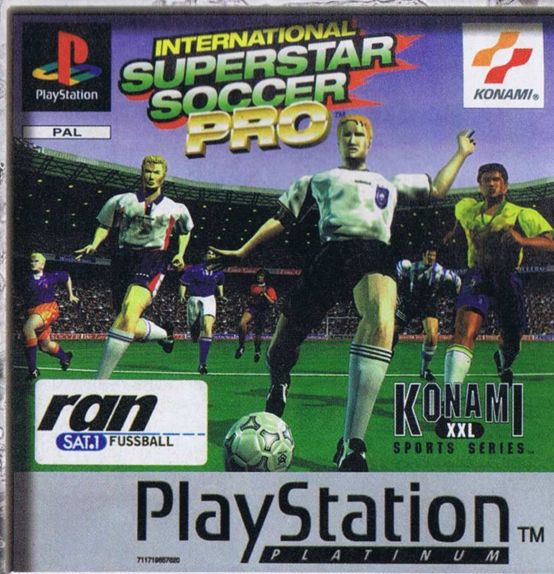
PS In „Zero Pilot" tretet Ihr als aufstrebender japanischer Bruchpilot im zweiten Weltkrieg gegen die amerikanische Airforce an. Hinter dem Steuerknüppel der einmotorigen Propeller-Maschinen erlebt Ihr packende Luftschlachten und bombardiert taktisch wichtige Bodenziele. Bevor Ihr auf die Startbahn rollt, informiert Euch der Kommandeur über die Ziele der anstehenden Luftschlacht. Start und Landung übernimmt die Playstation, Ihr konzentriert Euch nur auf den Luftkampf hinter den feindlichen Linien. Mit dem Joypad neigt Ihr Eure Mühle und kontrolliert die Höhe. Die L2/R2 Taster übernehmen das Seitenruder. Auf Knopfdruck variiert Ihr die Drehzahl des Propellers und so Eure Geschwindigkeit. Angreifende Flieger holt Ihr mit dem Maschinengewehr vom Himmel, Gebäude oder Schiffe vernichtet Ihr mit einem gezielten Bombardement. Um einen Flugzeugträger zu versenken, benötigt Ihr gutes Timing: Da die Bomben nicht senkrecht nach unten fallen, schießt Ihr oft über das Ziel hinaus. Ein Radar hilft Euch, die Position der Targets zu orten: Hauptziele werden als rote Punkte dargestellt, Sekundärziele gelb, verbündete Piloten grün.
Technisch ist die Origin-Entwicklung nicht auf der Höhe der Zeit: Kilometerweit ist nur blauer Himmel, blaues Meer und ab und zu eine mit groben Texturen bepflasterte Insel zu sehen. Die Flugzeuge steuern sich gutmütig – Loopings und Rollen sind kein Problem, nur selten kommt es zu einem gefährlichen Strömungsabriß. Über Link-Kabel treten zwei Playstation-Piloten zum Luftkampf an, Analog-Pad und Flight-Stick werden unterstützt. Da alle Texte in japanisch sind, bekommt Ihr von der Story wenig mit – darum ist unsere Wertung vorbehaltlich einer atmosphärischen Aufwertung durch verständliche Texte... *au*


Der feindliche Jagdflieger versucht, mit waghalsigen Manövern dem Abschuß zu entgehen.

SPIELSPASS 64%
HERSTELLER: SONY
SYSTEM: PLAYSTATION
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT
Action-Fights in luftiger Höhe: Trotz technischer Mängel machen die Oldie-Luftduelle über den Wolken Spaß.
AB 12




Vor jedem Einsatz hält Euch der Kommandeur eine Standpauke, anschließend wird das Missionsziel erläutert. Erst danach dürft Ihr abheben.



jetzt zum Offensiv-Preis!

DM 49,95*

Mega Fun 5/97: "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (…) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

Maniac 7/97: "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

Videogames 6/97: Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

PlayStation Magazin 7/97: ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schielen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung 1,9**









WWW.KONAMI.COM

*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Tödlicher Hieb bei Mondschein: Streckt Ihr Euren Gegenüber nieder, fliegt seine Waffe durch die Luft.



Wolltest Du etwas von mir, Früchtchen? Nach dem Kampf posiert Ihr mit einem Fuß auf der Brust des Gegners.

Bushido Blade 2

PS Squares ehrenwerte Meister des Bushido sind zurück: Die Philosophie der Waffenexperten zwingt den Kämpfer zur absoluten Fairneß, ansonsten wendet sich das Schicksal (und damit die Chance auf geheime Endgegner) gegen ihn. Feige Hiebe in den Rücken und in liegende Gegner sowie das Schleudern von Wurfmessern und Dreck ist dem Spieler untersagt.



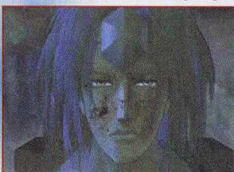
Der jugendliche Schwertexperte führt eine zweite Klinge mit sich und greift mit Doppelhieben an

Vor diesem Hintergrund beginnt Ihr Eure Kämpferkarriere in einem von zwei verfeindeten Fürstentümern: Bei jungfreulichem Spielstand dürft Ihr auf jeder Seite drei Helden anwählen, im Verlauf der Schlacht schließen sich Euch zwölf weitere Krieger an. Die Helden unterscheiden sich durch Gewandtheit, Schnelligkeit und Kraft und beherrschen mit ihren Lieblingswaffen individuelle Spezialhiebe. Zwei der geheimen Kämpfer sind jedoch unfaire Halunken und schießen mit Pistole und MG. Nachdem Ihr einen Krieger gewählt habt, sucht Ihr Euch aus sechs Speeren, Schwertern und Hellebarden das passende Mordwerkzeug aus. In ausführlichen Echtzeit-Animationen zieht Ihr von Anwesen zu Anwesen und stellt Euch den Oberhäuptern der feindlichen Familien-Clans. Doch Vorsicht, einige Villen werden nicht nur vom Clan-Führer, sondern auch von bezahlten Ninjas bewacht.
Nachdem Euer Schützling seinen Ehrgeiz nachdrücklich beteuert hat, findet Ihr Euch am ersten Stop der Reise wieder: Alle Duelle werden bei Nacht ausgetragen – demnach ist die Optik sehr düster. Im Gegensatz zum Vorgänger



Immer im Kreis laufen: Eine der geheimen Gegnerinnen tritt Euch mit einem Maschinengewehr gegenüber.

sind die Schauplätze nicht miteinander verbunden, sondern räumlich begrenzt. Dafür wurden ein paar taktische Fallen eingebaut: Im Garten sorgt das bekannte Terassendesign für Kletterpartien, auf den Klippen hoch über dem Meer gewinnt Ihr auch durch einen Schubser in den Abgrund. Der Bambuswald erinnert stark an den Vorgänger – mit jedem Hieb säbelt Ihr Bäume nieder. Dafür vermißt Ihr die stürmischen Duelle mit Gegenwind und Wasserströmung, die Euch vom Kurs abbringen.
Im Kampf stehen Euch zwei Blickwinkel zur Wahl: Die Egoperspektive mit Gittermodell des Kämpfers gewährt leider nur wenig Übersicht – Ihr entscheidet Euch für die traditionelle Seitenansicht. Mit wüsten Schlachtrufen stürmt Ihr auf den Gegner zu: Wie im Vorgänger könnt Ihr Eure Waffe in drei Stellungen halten, die Ihr per Feuerknopf durchklickt. Statt drei Schlägen unterscheidet "Bushido Blade 2" jedoch nur zwischen vertikalem und horizontalem Hieb. Kombiniert Ihr die Angriffstasten mit einfachen Richtungskommandos, ergeben sich rund 15 Spezialschläge und Combos. Jeder Held hat dabei seine Lieblingswaffen und beherrscht individuelle Schläge.
Square ließ sich beim Kampfsystem deutlich von "normalen" Prügelspielen beeinflussen: Ihr dürft nur noch die Arme des Gegners anschnippeln, das Herumhinken auf einem angeschnittenen Fuß gehört der Vergangenheit an. Dafür beherrscht jeder Held einen tödlichen Wurf, den Ihr im Infight per Spezialkombination ansetzt. Auch eine Zweitwaffe wie Fächer, Wurfmesser oder Sai haben die Kampfkünstler im Gepäck: Ihr nutzt sie als Wurfgeschoß oder geht mit zwei Säbeln in den Händen auf den Gegner los. Allerdings vermissen "Bushido Blade"-Profis den Konterschlag: Euer Held blockt automatisch mit der Waffe, nur mit Stichen oder Combos könnt Ihr einen frischen Feind niederstrecken. Erwischt Ihr einen seiner Arme, ist die Deckung auf einer Seite offen. Die Zeigefingertasten sind mit Rennen,









Im blutigen FMV-Intro verfolgt Ihr die "Bushido Blade"-Helden beim Kampf (ganz links), die Zwischensequenzen sind animiert und fügen sich nahtlos ins Spielgeschehen ein (Mitte links und rechts). Ganz rechts seht Ihr das typische Kräftemessen mit verkeilten Waffen.



Erwischt Ihr einen Gegner im Sprung, sieht sein Tod besonders spektakulär aus: Die roten Blutspritzer kommen vor dem schwarzen Hintergrund besonders "gut" zur Geltung.



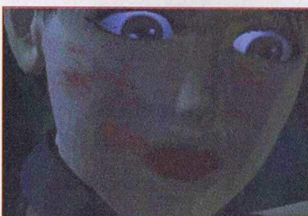
Leider sehr unübersichtlich: Im Ego-Modus blickt Ihr durch ein Gittermodell Eures Gesichtes.



Bitte ein Kilo Geschnetzeltes: Wer den liegenden Gegner anschnibbelt, wird vom Schicksal bestraft.

Klettern, Werfen und (über eine umständliche Kombination) Hüpfen belegt. Im Sprint beherrscht Euer Held nur den vertikalen Schlag und Stich, der praktische Rundumschnitt wurde wegrationalisiert. Durch die Sparmaßnahmen ist "Bushido Blade 2" zwar einfacher zu steuern, aber auch weniger facettenreich. Das Kampfsystem bleibt jedoch genial: Ihr lernt Eure Schläge im Affekt anzuwenden und Hiebe mit Hieben zu kontern. Nur überlegte Angriffe führen zum Sieg, nach und nach wachst Ihr zum unfehlbaren Meister der Klinge heran.
Damit die Schläge leichter zu erkennen sind, steuert sich das Spiel etwas gemütlicher als der blitzschnelle Vorgänger. Neben dem Story-Modus steht ein Duell gegen einen Freund auf dem Schlachtplan: Der Ego-Link des Vorgängers wurde dabei in einen vertikal geteilten Splitscreen-Modus gewandelt. Auch der Slash-Kampf blieb erhalten, in dem Ihr Euch gegen immer geschickter agierende Ninjas und Levelbosse beweist.
Der fetzige Metal- und Panflöten-Sound paßt hervorragend zu den Arenen. Grafisch erwartet Euch ein sehr dunkles Ambiente, Gouraud-Shading-FX verstärken diesen Effekt. Die Animationen sind schwungvoll und wuchtig, so daß Ihr ein tolles Gefühl für die Härte Eurer Hiebe bekommt. Aufgrund der Blutfontänen bei jedem Treffer wirkt "Bushido Blade 2" brutaler als der Vorgänger. Square nimmt in diesem Punkt kein Blatt vor dem Mund: In den Ladepausen wird der Bildschirm nach und nach mit Blut besudelt, besonders gemeine Charaktere treten in der Sieges-Animation noch einmal in die zusammengesackte Leiche des Gegners. *oe*







In den Handlungssequenzen zwischen den Kämpfen stoßen die geheimen Krieger zu Euch, die Ihr anschließend für einen Kampf steuern dürft. Befolgt Ihr die Regeln des Bushido und bleibt siegreich, sind sie ab diesem Zeitpunkt anwählbar.



Während der Ball auf die Ziegelstein-Schnecke zuflitzt, könnt Ihr schnell das links herabfallende Extra schnappen.

Arkanoid Returns

PS Taito bleibt bei "Arkanoid Returns" dem "Breakout"-Prinzip treu: Ziel ist es, mit einem Schläger am unteren Bildrand den Ball so lange im Spiel zu halten, bis alle Ziegelsteine abgeräumt sind. Für Abwechslung sorgen Gegner, die die Flugbahn des Balles beeinflussen, sowie diverse Extras: Je nach Bonus flitzen plötzlich ein Dutzend Bälle durchs Bild oder der Schläger wird breiter und kann Laserstrahlen abfeuern. Neben der Arcade-Umsetzung hat Taito einen Extra-Modus mit besonders fiesen Spezialsteinen und Gegnern spendiert. Für zwei Spieler ist der Squash-Modus gedacht, in dem der Ball abwechselnd erwischt werden muß.
Leider kann "Arkanoid Returns" nicht recht überzeugen: Die Spielfelder sind lieblos zusammengeschustert und lassen das Flair des Originals vermissen. Auch die einfallslose Synthie-Musik und Hintergrundgestaltung wirken fehl am Platz und hätten besser in die "Bust-a-Move"-Serie gepaßt. Wirklich ärgerlich ist die Steuerung: Mit dem normalen Pad tut Ihr Euch in der Hektik arg schwer, doch von den analogen Controllern unterstützt Taito nur die Maus und das exotische Namco-Paddle. Analog-Pad und NeGcon werden ignoriert. *us*



Kreative Köpfe basteln sich im eingebauten Editor eigene Spielfelder: Ihr bestimmt Hintergrundgrafik sowie



Umrandung und könnt aus sämtlichen Steinen des Arcade-Modus wählen. Leider ist die belegbare Fläche ziemlich klein; auch die neuen Elemente aus dem Extra-Modus bleiben Euch verwehrt. Insgesamt ist der Editor eine nette, aber nur kurzfristig interessante Beigabe. Stattdessen hätte Taito lieber das Original-"Arkanoid" mit auf die CD packen sollen.

PLANET SATURN



3D in der Frühzeit: Statt Polygonen gaukeln Euch nervös zoomende Bitmap-Objekte ein unebenes Kart-Terrain vor.

Power Drift

Willkommen beim neuesten Aufwärm-Kandidaten in Segas "Olle Kamellen"-Festival. Heute wird gedriftet, was das Zeug hält: In rasanten Karts steuert Ihr auf fantastischen Achterbahnen an schimpfenden Cartoon-Konkurrenten vorbei. Ins Staunen kommt Ihr bei der Grafik-Technik: Anno '88 war Yu Suzuki und seinen Arcade-Spezeln das Wort "Polygon" noch fremd. Alles, was sich auf dem Bildschirm bewegt, wird als Bitmap-Sprite eingeblendet und herangezoomt. So holpern die zwölf gestikulierenden Wüteriche über witzig realisierte Berg- und Talstrecken, die teils durch Canyons, dann wieder über Hängebrücken führen. Jeder Überholvorgang wird gestenreich von den Piloten kommentiert; allerdings habt Ihr im Chaos der ineinander blitzenden Asphalt- und Bohlenstücke kaum ein Auge für das Gemüt Eures Fahrers. Jagt Ihr Steigungen hinauf, ist der Streckenverlauf im Durcheinander der Objekte kaum auszumachen. Daß Ihr nur unter akuten Augenschmerzen aufs Treppchen düst, erleichtern Euch weder der umfangreiche "Grand Prix"-Modus noch lieblos arrangiertes Hintergrundgedüdel. Ärgerlich vor allem, daß Sega diese vom Fortschritt gnadenlos abgehängte Flitzerei mutterseelenallein auf die CD brannte: Durch solche Abkassier-Methoden wird der Oldie-Fan schnell verärgert, wenigstens ein zweites Spiel hätte man zulegen müssen. *cb*

SPIELSPASS 24%

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

3D-Alptraum: Als pixeliges Bitmap-Kart auf den unübersichtlichsten Achterbahnen der Videospielgeschichte.

AB 6



Im Arcade-Modus genießt Ihr ein vertikales Vollbild, im Normal-Modus müßt Ihr seitliche Balken in Kauf nehmen.

Battle Garegga

Feuer frei für einen bemerkenswert unspektakulären Ballereinsatz: "Battle Garegga" schickt Euch in eine Spielhallen-typische Nonstop-Schießerei über Techno-Fabriken, durch majestätische Täler und schließlich zu einem schwerbewachten Raumhafen. Durch eifriges Sammeln von (konfigurierbaren) Beibooten, Smart-Bomben und Power-Ups erhöht Ihr die Lebenserwartung der acht verschiedenen Jäger – nur um im Inferno der wild ballernden Boss-Schiffe hilflos zu verglühen. Das zweifellos actionreiche Geschehen leidet unter schlecht erkennbaren Gegner-Projektilen, die Euch des öfteren ein Schiff kosten. Nicht zuletzt die verrauschten Soundeffekte vermitteln die dargestellte Zerstörung wenig überzeugend. Unspektakulär, technisch aber (noch) ganz ordentlich. *cb*



Gut gebrüllt: Je nach Flugzeugtyp erzittern die feindlichen Bodentruppen unter fantasievollen Bombenteppichen.

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Dezent unübersichtlicher Vertikalscroller: Anspruchslose Baller-Action mit verrauschten Soundeffekten.

AB 12



Das Tor ist verwaist. In letzter Sekunde gelingt es dem Verteidiger, den Ball aus dem Strafraum zu dreschen.

Winning Eleven Perfect

Konami schickt den neuesten Sproß der "Winning Eleven"-Serie ins Rennen: Bis zu vier Spieler spielen um die Meisterschaft der "J-League" oder treten im japanischen Pokal an. Freundschaftsspiel und Elfmeterschießen stehen ebenfalls zur Wahl, zusätzlich spendiert Konami einen ausführlichen Trainingsmodus, in dem Ihr alle wichtigen Manöver übt. Leider bleiben dem durchschnittlichen Europäer viele Feinheiten der japanischen Menüs verborgen.
Taktischer Spielaufbau und Strategie fehlen dem Spiel: Im Arcade-lastigen Match zählen schnelle Pässe und wuchtige Schüsse, die mit dem X-Knopf ausführbaren Spezialmanöver (Hackentrick, Fallrückzieher) wirken aufgesetzt. Grafisch siedelt sich "Winning Eleven Perfect" im soliden Mittelmaß an. Wer ein flottes Gekicke wünscht, greift zu. Unterm Strich bleibt aber "Worldwide Soccer" die bessere Wahl. *us*



Ameisenfußball: Bei Standard-Situationen wie Eckbällen wird kurzzeitig in eine entfernte Perspektive gewechselt.

SPIELSPASS 65%

HERSTELLER: KONAMI
SYSTEM: SATURN
BRD-RELEASE: NICHT GEPLANT

Actionlastiges Japano-Fußball mit solider Grafik und einfacher Steuerung, aber trotz vieler Optionen wenig Spieltiefe.

AB 6

VIDEOSPIEL-KRITIK
So werten die Experten



MARTIN SPIELT:
1. Gex 2 – PlayStation
2. Steuererklärung '97 – PC
3. Alundra – PlayStation



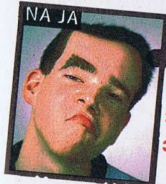
ANDREAS U. SPIELT:
1. Diablo – PlayStation
2. Resident Evil 2 – PlayStation
3. Castlevania – PlayStation



WINNIE SPIELT:
1. Tenchu – PlayStation
2. Final Fantasy Tactics – PlayStation
3. Le Mans – Automat



CHRISTIAN SPIELT:
1. Time Crisis 2 – Automat
2. Need for Speed 3 – PlayStation
3. Out Run – Saturn



TOBIAS SPIELT:
1. Final Fantasy Tactics – PS
2. Alundra – PlayStation
3. Shining Force 3 – Saturn



OLLI SPIELT:
1. Fighter's Destiny – Nintendo 64
2. Bass Fishing – Handheld
3. Pocket Bomberman – Game Boy

Test & Kritik

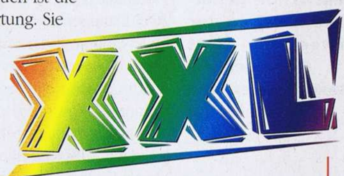
MAN!ACs sind von Geburt an scharf auf jedes Demo und jede Vorabversion. Getestet werden jedoch nur jene Module und CDs, die uns in einer „finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie endgültige Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorab-Module oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.
Wehe jedoch, wenn das Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich's unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests das Spiel neutral beschrieben wird. Offizielle PAL-Neuerscheinungen findet Ihr unter „Spiele-Tests", US- und Japan-Importe werden wiederum unter "Sony Dimension", "Planet Saturn" oder "Nintendo Nation" besprochen.

Wertung & Prozente

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus.
Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und herruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Bietet Euch hingegen das neue Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Welten mit präzise simulierten Tag- und Nachteffekten, absolut flüssige Animationen und 128 Polygon-Monster, lassen wir uns zu einer Grafikwertung von über 90% hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.
Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehorcht. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.
Grafik und Sound sind wichtig, doch entscheidend für Euch ist die **Spielspaß-**Wertung. Sie faßt alle spielerischen und technischen Aspekte zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermotz eins überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr ins Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.



Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung.



Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist "It's a MAN!AC"-prämierte Titel vorgestellt. Dazu Tips und Taktiken aus erster Hand, eine Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS 88%

MAN!AC

HERSTELLER: CYBERMEDIA
SYSTEM: MAGA 128
ZIRKA-PREIS: 5,90 MARK
GRAFIK: 91% SOUND: 58%

Nervenzerfetzendes 3D-Adventure mit überragender Cyber-Optik und kargem Techno-Soundtrack. Hart, aber gut.

- Dieses Spiel kann mit einem analogen Controller wie einer Spezialmaus, einem Flugstick, einem Lenkrad oder dem NeGcon gespielt werden.
- Das Spiel erscheint auf einer oder mehreren CDs oder wird als Modul ausgeliefert. 1Mbit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte) (MBIT 64)
- Die Bildschirmtexte und/oder die Sprache wurde ins Deutsche übersetzt. (D)
- Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch Q-Sound-Effekte.
- Der Spielstand wird auf Memory Card (bzw. auf Batterie oder als Paßwort) gesichert.
- Dieses Spiel unterstützt ein Rumble-Pak (N64) bzw. ein Dualshock-Joypad (Sony). (RUMBLE)
- Dieses Spiel enthält einen Zweispieler-Simultan-Modus oder läßt gleich mehrere Spieler via Multiplayer-Adapter an den Start.
- Die MAN!AC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels. (AB 16)

Zahn der Zeit

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90-Prozent-Spiel ist auch im Jahr 2.000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaß-Punkte verloren.

Produzenten: Glen A. Schofield, Jeffrey Zwelling, Jonathan Miller • Spieldesign: Richard Lemarchand, Jim Stiefelmaier • Programmierung: Adrian Longland, Danny Chan, Meilin Wong, Robert Calfee, Evan Wells • Grafik: Scott Anderson, Amy Bond, Bruce Straley, Chris Thompson, Eric Elliot, Spencer Hale • Sound: Fred Mack, Ted Allen, Kurt Harland, Jim Hedges



Gex 3D: Return of the Gecko



1995 veröffentlichte Crystal Dynamics das erste "Gex" für die glücklose 3DO-Konsole, ein Jahr später erschien die identische Umsetzung für Playstation und Saturn. Das Ur-"Gex" war ein traditionelles 2D-Jump'n'Run ohne großartige Innovationen - 64% Spielspaß im MAN!AC-Test. Dennoch hat Crystal Dynamics dem sprücheklopfenden Gecko die Treue gehalten: Neben der Fortsetzung ziert Gex auch als Maskottchen das Firmenlogo.



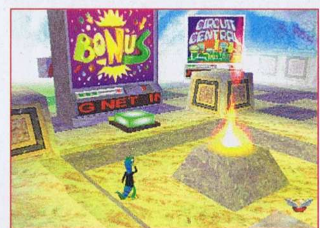
Der Gecko wundert sich: Kaum ist Gex beim "Toon TV" durch ein Hasenloch gesprungen, jagen ihn kurzsichtigen Jäger mit überdimensionierten Geschossen.

PS Der Gecko kehrt zurück: Seit seinem Sieg gegen Erzfeind Rez vor zwei Jahren hat sich Gex aus der Öffentlichkeit zurückgezogen und genießt das Leben auf seine Art: Wochenlange TV-Marathons mit billigen Kung-Fu-Filmen, zweitklassigen Cartoons und Donuts in Reichweite. Mit der Ruhe ist es vorbei, als zwei Agenten auftauchen: Rez ist wieder da und will erneut alle Fernsehsender kapern und damit die Welt unterjochen. Der Gecko zeigt sich erst uninteressiert, läßt sich dann aber doch mit einem Koffer voller Geld und einem Smoking überzeugen – Frauen lieben gutgekleidete Echsen – und stürzt sich mit einem lockeren Spruch auf den Lippen in die Welt des Kabelfernsehens. Crystal Dynamics hat Gex' neues Abenteuer in ein modernes 3D-Outfit à la „Super Mario 64" gepackt. Ihr steuert Euren Helden wahlweise mit Digital- oder Analog-Pad völlig frei durch die Landschaft. Für die Darstellung könnt Ihr drei Kameraeinstellungen in jeweils drei Zoom-Stufen wählen: Einsteiger bevorzugen die übersichtliche Halbautomatik, und schwenken bei Bedarf mit den L/R-Tasten um den Gecko, während Profis ihre Ansicht immer selbst ausrichten. Als dritte Alternative steht eine „Tomb Raider"-ähnliche Perspektive zur Verfügung, die hinter der Echse fixiert ist und keine eigenen Änderungen zuläßt. Um seine Mission zu erfüllen, muß Gex in



Slapstick am "Donnerstag den 12.": Nehmt Ihr die falsche Tür, geht es statt noch oben eine Etage tiefer.

sieben verschiedenen Grafik-Szenarien verschiedene Aufgaben erfüllen, um rote Fernbedienungen zu erhalten. Meist besteht das Ziel darin, eine bestimmte Stelle der Spielstufe zu erreichen; aber auch das Zerstören bestimmter Gegner oder das Auffinden von Geheimräumen kann gefragt sein. Harte Rätsel tauchen aber nur selten auf. Erst wenn Gex eine bestimmte Anzahl Fernbedienungen ergattert hat, wird der Weg zu Zwischenbossen oder neuen Abschnitten auf der Oberwelt („Medien-Dimension") frei. Habt Ihr 28 Stück, könnt Ihr gegen Obermotz Rez antreten. Den ausführlichen Abspann bekommt Ihr jedoch nur zu Gesicht, wenn Ihr alle 39 Fernbedienungen besitzt. Einige davon sind in Geheimlevels versteckt: Um dort hinein-



In der Medien-Dimension sucht sich Gex den nächsten Level oder eine Bonus-Runde aus

Titel	Gex 3D	Rascal	Jersey Devil	Croc
Spielinhalt				
Levels	26	18	50	40
Szenarios	7	6	6	5
Endgegner	4	6	12	10
Level-Anwahl	bedingt frei	linear	bedingt frei	linear
Features				
Kameraperspektiven	3	1	1	1
freies Umsehen	ja	nein	ja	ja
liebevolle Details	sehr viele	viele	viele	sehr viele
Bedienung				
Analog-Steuerung	Ja	Ja	Ja	Ja
Spielstandsicherung	Card, Paßwort	Card, Paßwort	Memory Card	Card, Paßwort
ABWECHSLUNG	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆
UMFANG	★★★★★	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆
FAZIT	Respektlose Medien-Parodie voll witziger Ideen und intelligentem Level-Design.	Kindgerechtes Hüpfspiel mit Schwächen in der Steuerung, aber vielen Grafik-FX.	Skurriler 3D-Spaß mit gegnerarmen, aber sehr abwechslungsreichen Levels.	Prima gelungener "Super Mario 64"-Clone mit hohem Knuddelfaktor.



Im Inneren des Riesencomputers ist Timing gefragt: Nur solange Gex seine elektrische Ladung behält, arbeiten die Sprungrampen.


Rezopolis birgt besonders heimtückische Gegner: Verpaßt Gex den Sprung über die Lautsprecher, wird er ein Opfer des lauernden "Copafeelbots".


In der Steinzeit muß sich der Gecko auf seinen Schwanz verlassen: Durch die Federkraft überwindet er feurige Lavagruben.

"Gex 3D" ist ein Faustschlag ins Gesicht jedes Programmierers, der sich bislang mit Ausflüchten über billige Grafikchips und "Hardware-bedingte" Polygonblitzer herausredete: Die knallbunten 3D-Levels zoomen fehlerfrei über den Bildschirm, von Pop-Ups keine Spur. Hinzu kommt die flexible Kamera, die automatisch jedes Rätsel ins rechte Bild rückt. Spielerisch erwartet Euch ein ausgeflippter Vergnügungspark mit beinharten Hüpfsequenzen - doch meiner Meinung nach fehlt der letzte Schliff zum Überflieger: Alle Rätsel liegen nutzlos im Level herum; nur wer die Geheimwelten erforschen möchte, befaßt sich damit. Außerdem vermisse ich einen inhaltlichen Zusammenhang: Die seltsame Tempel-oberwelt und die harten Überblenden in stilistisch völlig unterschiedliche Cartoon- und Kerkerlevels schreckt Story-Liebhaber ab.

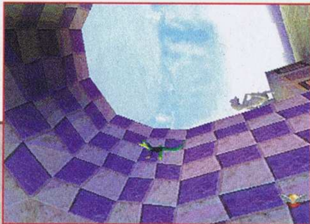
OLIVER EHRLE

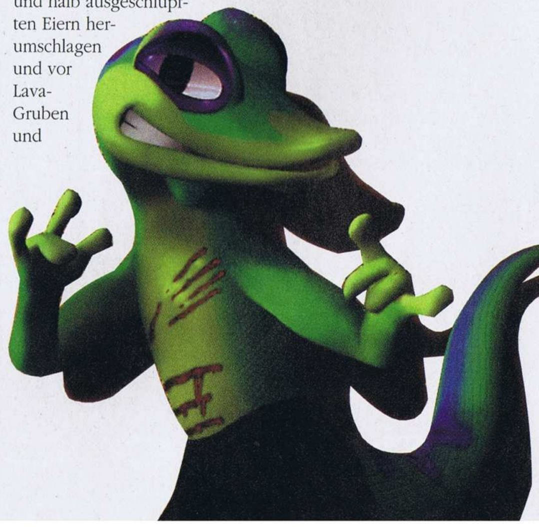

Rätselstunde in der Kung-Fu-Welt: Nur wenn Gex mit der Kanone das richtige Ziel erwischt, wird der weitere Weg frei.



In den Bonusrunden macht Gex in jeder Rolle eine gute Figur: Egal ob als Indiana Jones (links), James Bond (rechts) oder wackerer Polizeibeamter (Mitte).

zukommen, muß Gex erst silberne Fernbedienungen finden, die mehrere Bonusszenen freischalten. Diese findet Ihr am Wegesrand in den normalen Spielstufen oder erarbeitet sie Euch, indem Ihr 120 TV-Souvenirs sammelt. In den Bonusrunden wiederum sammelt Gex unter Zeitdruck die goldenen Fernbedienungen, die den Weg in die Geheimlevels öffnen.
Gex hat zwar keine Waffen bei sich, ist aber keineswegs wehrlos: Mit seinem Schwanz fegt er die zahlreichen Gegner weg, gröbere Kaliber kann er auch mit einem Karate-Kick attackieren. Aus herumstehenden Monitoren greift sich der Gecko Extras in Form von Fliegen. Je nach Farbe bringen diese einen Energieschub, ein Extraleben oder für begrenzte Zeit Extrakräfte: Mit der „Feuerwand" kann Gex einen größeren Bereich abfackeln, während die „Eiswürfelmacher"-Fähigkeit zum Einfrieren unliebsamer Gegner taugt. Scheint Euer Held in einer Sackgasse zu stecken, hilft ihm seine große Beweglichkeit: Drückt Ihr im Sprung noch mal den Knopf, wickelt Gex seinen Schwanz spiralenförmig auf und erreicht durch diese Federwirkung auch höher gelegene Plattformen. Mit seinen saugfähigen Pfoten kann er an bestimmten Wänden und sogar Decken entlanglaufen; verfehlt er einen Sprung nur knapp, zieht er sich mit Hilfe seiner Zunge ans sichere Ufer.
Gex' Weg führt durch alle TV- und Film-Klischees: Während die Bonuslevels kurze Parodien auf „Indiana Jones" und „James Bond" darstellen, sind die sieben Szenarien auf jeweils eine bestimmte Thematik bezogen: Im „Pre-History Channel" muß sich Gex mit lila Dinos und halb ausgeschlüpften Eiern herumschlagen und vor Lava-Gruben und


Oft kommt Gex an scheinbar ausweglosen Stellen nur weiter, wenn er an den Wänden oder der Decke läuft.



HOT Line

WORLD WIDE WEB: Im "www.Dot-com.com"-Level findet Ihr ein Fragezeichen, das Euch bei einem Schwanzschlag eine Internet-Adresse mit nützlichen Cheats und Scherz-Effekten verrät. Wer den Hinweis nicht findet, muß nicht verzagen: Für verzweifelte Gecko-Fans hält Tips-Papst Olli die Cheats in unserer "Last Resort"-Rubrik bereit. **SAUGNÄPFE:** Gex braucht seine Kletterkünste nicht nur in den normalen Spielstufen: Mehrere Bonus- und Geheimlevels sind auf der Oberwelt an Orten plaziert, die Ihr nur über unauffällige Kletterpassagen erreichen könnt. **ZIELSTREBIG:** Konzentriert Euch in den Levels immer auf ein Ziel. Habt Ihr eine Fernbedienung erreicht, werdet Ihr sofort wieder in die Medien-Dimension zurücktransportiert. Alle anderen auf dem Weg dahin bereits teilweise gelösten Aufgaben müssen dann wieder von vorne begonnen werden.

JOYPAD-BELEGUNG



Detail-verliebt haben die "Gex 3D"-Designer die verschiedenen Welten ausge-



stattet. Viele Gags bemerkt Ihr erst, wenn Ihr Euch Zeit nehmt und Euren Blick schweifen laßt: So ist bei den Kung-



Fu-Levels die Werbung für Geckie Chans neuen Film "Food Fight in the Bronx" zu finden (oben), während bereits in der Steinzeit die Toiletten schön brav für Mann und Frau getrennt wurden (unten).

Steinschlägen in Acht nehmen. „Scream TV" veralbert Horror-Filme: In einem düsteren Gruselschloß verfolgen Killerkürbisse den Gecko, während ihm Laternen Vampire vom Leib halten. Fliegende Tische und wacklige Kerzenleuchter sind Hindernisse auf schwierigen Sprungpassagen durch schummrige Bibliotheken. Hinter so manchem Bücherregal verbergen sich Geheimräume. In das Innere eines Computers verschlägt es Gex bei „Circuit Central": Wildgewordene Kondensatoren jagen Euch durch grelle Speicherbänke und Leiterbahnen. An vielen Stellen kommt Ihr nur weiter, wenn Ihr Euren Helden elektrisch ladet und damit kurzzeitig Elektronen-Brücken und Sprungbretter aktiviert.
Im „Rocket Channel" steht Gex unter Zeitdruck: Sein Sauerstoffvorrat ist begrenzt, aber im Weltraum sind nur wenig Auffüllstationen vorhanden. „Toon TV" richtet sich an die Cartoon-Liebhaber: Unversehens schlagen harmlos aussehende Blumen mit riesigen Holzhämmern um sich oder es fallen dicke Frauen vom Himmel und drohen, den Gecko zu erschlagen. Im „Kung-Fu Theater" kämpft Ihr gegen Ninjas, während Ihr über die Dächer von China-Town balanciert und in den Rätselkammern der Tempel ausknobelt, welcher Gong den richtigen Weg öffnet. „Rezopolis" schließlich ist die persönliche Endzeit-Vision von Rez und wimmelt von bösartigen Robotern und anderen futuristischen Widrigkeiten.
Obwohl die Levels von „Gex 3D" umfangreich sind, fallen die Ladezeiten kaum ins Gewicht: In den Levels müßt Ihr keine Pause in Kauf nehmen. Checkpoints sind spärlich verteilt, dafür könnt Ihr jederzeit auf die Oberwelt zurückkehren und den Spielstand speichern.
In der (technisch guten) PAL-Fassung leiht ein englischer Komiker Gex seine Stimme und kommentiert das Geschehen mit launigen Sprüchen. *us*



Wenn Gex eine rote Fliege frißt, fängt er buchstäblich Feuer: Bei Attacken zieht er eine Flammenspur hinter sich her, deren Explosionen auch die stärksten Kürbisse erledigt.



Eine flotte Zunge rettet Gex aus mißlichen Situationen: Hier vermeidet er nur knapp einen Absturz.



Panik im Weltraum: Der Luftvorrat nimmt bedrohliche Tiefststände an, wenn Gex nicht bald nachtankt.

! Crystal Dynamics erobert mit „Gex 3D" den Thron der Playstation-Hüpfspiele: Der respektlose Gecko kalauert sich mit witzigen Sprüchen durch grandiose TV-Parodien voll Spitzen gegen sämtliche Klischees. Insbesondere mit dem Analog-Pad steuert Ihr Gex traumhaft sicher durch die actionbetonten, aber nie unfairen Abschnitte. Im Gegensatz zu Olli empfinde ich die Aufteilung der Levels in mehrere Aufgaben als gelungene Abwechslung von der sonst üblichen Gradlinigkeit. Auch die etwas schwachbrüstige Story kann man durch die Grafikvielfalt gut verschmerzen. Schwachpunkte sind selten, alleine die passende, aber unauffällige Musik und etwas einfallslose Zwischenbosse hängen dem hohen Niveau eine Spur hinterher. Wer kein kompletter Jump'n'Run-Muffel ist, sollte „Gex 3D" in seine Sammlung aufnehmen.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS **86%**

GEX ENTER THE GECKO
©Crystal Dynamics 1998

HERSTELLER	CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	85%
SOUND	71%

AB 12

Humorvolles 3D-Jump'n'Run mit abwechslungsreicher Grafik und prima Steuerung: Rundum überzeugend und lange motivierend.



Die Obermotz-Galerie von "Gex 3D": Während der Gecko die Tiki Brothers (ganz links) und den fetten Mooshoo Park (links) schnell vertreibt, sind der Mecharez (rechts) und vor allem Chefbösewicht Rez (ganz rechts) harte Brocken.

Andere Versionen
Eiune Nintendo 64-Umsetzung soll im Sommer erscheinen.

Lieferung versandkostenfrei ☎ 0531/24460-60

innerhalb Deutschlands

Sony-Playstation

Titel		Preis
5th Element	*	a.A.
Ace Combat 2		94,95
Alien Trilogie		49,95
Armoured Core	*	94,95
Auto Destruct	*	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	*	84,95
Baphomets Fluch 2		94,95
Batman & Robin	*	84,95
Beast Wars		84,95
Bloody Roar		84,95
Brahma Force		84,95
Breath of Fire 3	*	94,95
Bubble Bobble 2	*	84,95
Buggy	*	99,95
Bushido Blade		94,95
Bust-a-Move 3		69,95
CART World Series	*	84,95
Colony Wars		94,95
Command & Conquer 2		99,95
Constructor	*	84,95
Cool Boarders 2		94,95
Crash Bandicoot		49,95
Crash Bandicoot 2		94,95
Critical Depth	*	79,95
Croc		89,95
Dark Omen		89,95
Dead or alive	*	a.A.
Destruction Derby 2		49,95
Deathtrep Dungeon		99,95
Devils Deception		84,95
Diablo		89,95
Discworld 2		94,95
Dungeon Keeper	*	89,95
Dynasty Warriors		94,95
FIFA 98 Die WM		89,95
Fighting Force		99,95
Final Fantasy VII		109,95
Firetrap	*	89,95
Fluid (=Depth)	*	84,95
Formel 1 97		109,95
Forsaken	*	94,95
Gex - Enter the Gecko		84,95
Ghost in the Shell	*	94,95
G-police		109,95
Grand Theft Auto		84,95
Grand Turisimo	*	109,95
Grid Run	*	84,95
Heart of Darkness	*	94,95
Indy 500	*	84,95
Isnogud		99,95
Jersey Devil		94,95
Jet Rider 2	*	84,95
John Madden NFL 98		89,95
Kula World	*	94,95
Lucky Luke	*	94,95
Mace : The Dark Age	*	89,95
Magic the Gathering		84,95
Master of Teras Kasi		84,95
Maximum Force	*	89,95
MDK		94,95
Megaman 8	*	94,95
Men in Black	*	99,95
Micro Machines 3.0		49,95
Monopoly		84,95
Moto Racer		89,95
Nagano Winter Olympics		99,95
Nascar 98		89,95
NBA 98		89,95
NBA Hangtime	*	84,95
Need for Speed 3		89,95
Newmann Haas		94,95
NHL 98		89,95
NHL Breakaway 98		84,95
NHL Face Off 98	*	84,95
NHL Powerplay Hockey 98	*	84,95
Nightmare Creatures		94,95
Nuclear Strike		89,95
Oddworld - Abe´s Oddysee		89,95
One		84,95
Pandemonium 2		89,95
Pax Corpus		89,95
Pet in TV	*	84,95
Pitfall 3D		89,95
Point Black	*	94,95
Populous 3	*	89,95
Porsche Challenge		49,95
Power Soccer 2		94,95
Powerboat Racing		94,95
Premier Manager 98		99,95
Pro Pinball Timeshock		94,95
Rapid Racer		84,95
Rascal		94,95
Rebel Assault 2		99,95
Reboot	*	89,95
Resident Evil 2	*	99,95
Resident Evil 2 US		139,95
Resident Evil Director's Cut		84,95
Ridge Racer Revolution		49,95
Risiko		84,95
Riven		119,95
Road Rash		49,95
Robotron "X"		84,95
San Francisco Rush	*	89,95
Shadow Master		94,95
SimCity2000		84,95
Skull Monkeys		89,95
Snow Racers		99,95
Soul Blade	*	49,95
Soviet Strike		49,95
Spawn	*	84,95
Spice World	*	49,95
Sreetfighter Collection		84,95
Steel Reign		84,95
Streetfighter ex plus alpha		84,95
Super Pang Collection	*	94,95
Tekken 2	*	49,95
Tenka		99,95
Test Drive 4		89,95
Tetris plus		79,95
Theme Hospital		89,95
Time Crisis incl. Lightgun		159,95
Time Crisis ohne Lightgun	*	94,95
TOCA		89,95
Tomb Raider 2		99,95
Tomb Raider		49,95
Total Driving		84,95
Total NBA 98	*	84,95
Treasures in the Deep	*	84,95
VMX Racing		89,95
V-Ralley		89,95
Warcraft 2		89,95
WCW		99,95
Wipe Out 2097		49,95
Worms		49,95
Z		84,95

Hardware

Artikel	Preis
Analog Joystick Sony	119,95
Analog-Controller Sony	59,95
Controller	19,95
Controller programierbar	29,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	19,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	49,95
Joystick	59,95
Lenkrad m. Pedalen	119,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
Memory Card Sony	34,95
Mouse Sony	59,95
Multi-Tap Sony	69,95
neGcon Sony	79,95
Playstation-Tasche	89,95
Spec. Joystick Sony	109,95

Nintendo 64

Titel		Preis
1080 Snowboarding	*	114,95
Blast Corps		114,95
Bomberman		89,95
Clayfighter 63 1/3		139,95
Cruisin USA		89,95
Dark Rift		139,95
Diddy Kong Racing		89,95
Extreme G		129,95
F1 Pole Position		149,95
FIFA98 Die WM		139,95
Fighters Destiny		129,95
Forsaken 64	*	129,95
Golden Eye PAL EV		139,95
Golden Eye US		179,95
Hexen64		139,95
Int. Superstar Soccer 64		149,95
John Madden 64		139,95
Lamborghini 64		139,95
Lylat Wars		139,95
Mission : Impossible	*	149,95
Mission : Impossible US	*	179,95
Multi Racing Championchip		129,95
Nagano Winter Olympics		149,95
NBA Hangtime		139,95
NFL Quaterback Club 98		139,95
NHL Breakaway 98		129,95
Pilotwings64		119,95
Robotron X	*	139,95
San Francisco Rush		139,95
Shadow of the Empire		139,95
Snowboard Kids		89,95
Super Mario 64		89,95
Super Mario Kart 64		89,95
Tetrisphere		89,95
Top Gear Rally		139,95
Turok		139,95
Turok EV		139,95
Waverace 64		89,95
Wayne Gretzky´s 3D Hockey		139,95
WCW vs. NWO		149,95
Wetrix	*	149,95
Yoshis Island		89,95

Hardware

Artikel	Preis
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Wir führen auch PC-Spiele

Breath of Fire 3* 94,95

Grand Turismo* 109,95

Resident Evil 2* 99,95

Fighters Destiny N64 129,95

Forsaken 64* N64 129,95

Diablo 89,95

Lucky Luke* 94,95

One* 84,95

Alle Preise sind Versandpreise in DM inkl. Mehrwertsteuer und Versandkosten innerhalb Deutschlands, exkl. 3,50 DM Nachnahmegebühren. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit.
Händleranfragen erwünscht.

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

ZAPP G·A·M·E·S

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

A. THIELEN · KARTHÄUSER STR. 13 · 55116 MAINZ

>>WWW.ZAPPGAMES.COM<<

PLAYSTATION

BREATH OF FIRE 3	US	139,-
TACTICS OGRE	US	139,-
RESIDENT EVIL 2	US	149,-
DIABOLO	PAL	99,-
GEX 3D	PAL	99,-
RASCAL	PAL	99,-
DARK OMEN	PAL	99,-
BUSHIDO BLADE 2	JP	149,-
BUST A MOVE (ENIX)	JP	139,-

TIP DES MONATS

TENCHU (+ANLEITUNG)	JP	149,-

BUSHIDO-RAIDER-SOLID

SAGA FRONTIER	US	119,-
REBOOT	US	129,-
KLONOA	US	129,-
NEED 4 SPEED 3	PAL	99,-
ONE	PAL	99,-
NEWMAN HAAS	PAL	119,-

PLAYSTATION

DEATHTRAP DUNGEON	PAL	99,-
R-TYPES	JP	139,-
THUNDERFORCE V	JP	I.V.

FIGHT DES MONATS

DEAD OR ALIVE (JP/US) 149,-/129,-

VS

TEKKEN 3 (JP) 149,-

WER WIRD SIEGEN?

SATURN

FANTASY STAR COLLECT.	JP	129,-
IMAGE FIGHT	JP	129,-
KING OF FIGHTERS 97+RAM	JP	159,-
KING OF FIGHTERS 97	JP	119,-
HOUSE OF THE DEAD	JP	129,-
YUKO (18)	JP	149,-
DOUKOKU (18)	JP	149,-

SATURN

PANZER DRAGOON SAGA	US/DT	I.V.
BOMBERMAN WARS	JP	129,-
GUNGRIFFON 2	JP	129,-
VAMPIRE SAVIOR +4 RAM		159,-
VAMPIRE SAVIOR	JP	119,-
WONDER THREE	JP	129,-
DESIRE (18)	JP	139,-
BURNING RANGERS	DT	119,-
BATTLE GAREGGA	JP	119,-

UND VOLLER HOFFNUNG & GOTTVERTRAUEN:
MAGIK KNIGHT RAYEARTH 20.04.
(LT. WORKING DESIGNS!!!!)

WIR HABEN AUCH VIELE ÄLTERE TITEL LIEFERBAR ODER VERSUCHEN SIE FÜR EUCH ZU BESTELLEN

NINTENDO 64

FIGHTERS DESTINY	149,-
YOSHIS STORY	99,-
1080 SNOWBOARDING	I.V.
BIOFREAKS	I.V.
WCW VS NWO	129,-
MISSION IMPOSSIBLE	I.V.
FORSAKEN	I.V.

NEO•GEO

LAST BLADES CD	109,-
BLAZING STARS	I.V.
LAST BLADES MODUL	549,-
BLAZING STARS MODUL	549,-
METAL SLUG 2 MODUL	549,-

R.P.D.

☎ 06131/23 04 92

Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

Entwickler: Electronic Arts Vancouver & Seattle • **Produzenten:** Tony Parks, Hanno Lemke, Sam Nelson • **Programmierung:** Brad Gour, David Lucas, Daniel Teh, Shelby Hubick, Michaeel Dylan Kiernan, Nenad Jankovich, Andrew Green, Ryan Ho, Alan Bucior, Jason Major • **Grafik:** Scott Jackson, Pete King, Robert Sculnick, Simon Craghead, Stefan Schwartz, Big Jim, Andy Lang, Casey O'Brian u.a. • **Sound:** Romolo Di Prisco, Saki Kaskas, Matt Ragan, Traz Damji, Steve Royea

Need for Speed 3

Streamen nennt man das Verfahren, die Streckendaten während der Fahrt von CD zu laden. Im Gegensatz zu Rennspielen wie "Ridge Racer", die alle notwendigen Infos in das RAM der Konsole laden (um während des Spiels Audio-Tracks abzuspielen), kommt hier dem Zustand des Playstation-Laufwerks entscheidende Bedeutung zu. Jeder Lesefehler kann während des Spiels zu Rucklern und stotternder Grafik führen. Ist Euer Laufwerk OK, rast die "Need for Speed 3"-Optik meist beeindruckend rasant an Euch vorbei.



Zum Glück übt Ihr nur: Schon ein einziger Fahrfehler kann Euch im gnadenlosen Meisterschafts-Modus den Sieg kosten.



Grafische Extraklasse: In der Nacht erleuchten Echtzeit-Scheinwerfer und Warnleuchten die Dunkelheit.



Der verschneite Gebirgskurs "The Summit" fordert geübten Umgang mit der Handbremse

PS Schnelligkeit ist nicht nur bei den Autos Trumpf, die hier an den Start gehen: Auch die dritte Episode der "Need for Speed"-Reihe taucht schon neun Monate nach dem mißlungenen zweiten Teil auf. Trotz der kurzen Zeit gelang es Electronic Arts, eine völlig neue Grafikroutine hervorzuzaubern, die Spitzengeschwindigkeiten von über 300km/h überzeugend darstellt. Wie gehabt drückt Ihr in mehreren Nobelkarossen renommierter Hersteller wie Ferrari, Mercedes und Lamborghini auf die Tube. Seid Ihr unsicher, welcher Wagen Euren Fahrkünsten am besten entspricht, nutzt Ihr das informative Autoschaufenster: Hier erzählt Euch "Der siebte Sinn"-Sprecher Egon Hoegen alles Wissenswerte über Technik und Entstehung der automobilen Kunstwerke; eine Dia-Show rundet den Infotainment-Teil ab. Neu ist, daß besonders fixe Flitzer wie der Ferrari 550 Maranello erst dann verfügbar sind, wenn Ihr im Meisterschaftsmodus Erfolg habt – hier müßt Ihr konstant mindestens den dritten Platz der Gesamtwertung erreichen. Je nach Plazierung steigt Ihr dann in Mercedes CLK-GTR und Jaguar XJR-15 ein und erlebt nochmals eine deutlich wuchtigere Beschleunigung. Doch nicht nur diese neuen Fahrzeuge stehen dann zur Verfügung, auch die Zahl der anwählbaren Kurse steigt von vier auf acht: Jeder der vier Basis-Abschnitte ist in zwei völlig unterschiedlichen Trassenführungen befahrbar. Ob im herbstlichen nordamerikanischen Dörfchen, beim gebirgigen Serpentinen-Slalom oder auf den engen Highways der surrealistischen Fantasie-Tempelstädte "Atlantica" und "Aquatica": Sowohl Art und Realismus der grafischen Gestaltung, als auch die Anforderungen an Eure Fertigkeiten unterscheiden sich erheblich voneinander. Zwar stellt Ihr die Spielvariante vor dem Start ein, doch jeder Abschnitt muß unterschiedlich angepackt werden. Im Modus "Arcade" driftet Ihr durch kurzes Antippen der Handbremse problemlos durch die Kurven, während im Simulationsmodus zu hohe Kurvengeschwindigkeit zwangsläufig zum "Abflug" in die Böschung führt.



Auch das "Replay" ist vorbildlich realisiert: Ihr stellt Kamerawinkel und Geschwindigkeit beliebig ein.



Erst mal spielen: Einige der "NFS"-Boliden müssen freigeschaltet werden.



Aus dem Auto-Wahlmenü wechselt Ihr in das informative "Schaufenster"



Der Splitscreen-Modus bleibt flüssig, hat dafür aber mit dezentem Pop-Up zu kämpfen. Trotzdem ist er technisch besser als bei den meisten anderen Playstation-Rennspielen.



Inspiriert von "Scud Race" rast Ihr hier im Übungsmodus (beachtet den Hinweispfeil) durch ein Riesen-Aquarium.



Mut zur Fiktion: In den Sci-Fi-Metropolen "Atlantica" und "Aquatica" bestaunt Ihr gewagte Fantasy-Architektur.





"Sie haben keine Chance, geben Sie auf!": Die "Pursuits" sind ein unvergleichliches Action-Erlebnis.

SPEED UP!

DIE "NFS"-SERIE IM DETAIL

	Need for Speed	Need for Speed 2	Need for Speed 3
System	Playstation/Saturn	Playstation	Playstation
Veröffentlichung	1996	1997	1998
Strecken	6+2	6+1	4+4+1
Wiederholung	Ja	Ja	Ja
Spielmodi	4	3	5
Nachtfahrten	Nein	Nein	Ja
Auto-Informationen	Ja	Ja	Ja
Anzahl der Autos	8+	8+	8+
FEATURES-WERTUNG	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆
Split-Screen	Ja	Ja	Ja
Grafikeindruck	Zähflüssig	Super-rucklig	Flüssig & flott
Link-Modus	Ja	Nein	Nein
MEHRSPIELER-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆
Scrolling	Flüssig	Rucklig	Flüssig & flott
Texturverzerrungen	Teilweise deutlich erkennbar	Erkennbar	Ja, aber kaum störend
Geschwindigkeit	Mittel bis hoch	Sehr hoch	Sehr hoch
TECHNIK-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆
Kurvenverhalten	Nachvollziehbar, aber träge	Kaum Fahrzeugdynamik	Gut, vor allem bei "Arcade"
Realistisch simuliertes Driften	Ja	Nein, keine Finessen	Nein, etwas zu simpel
Realistische 3D-Crashs	Nein	Nein	Nein
REALISMUS-WERTUNG	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆
Digital-Steuerung	Gut	Mangelhaft	Sehr gut
Analog-Steuerung	Ja, mangelhaft	Ja, gut	Ja, sehr gut
Steuer-Finessen für Profis	Ja, wesentlich für Motivation	Nein, zu simple Steuerung	Ja, doch nur bei "Simulation"
STEUERUNGS-WERTUNG	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆
FAZIT	Technisch nicht perfekt, durch anspruchsvolles Fahrverhalten ein Motivations-Dauerbrenner.	PS-Schnellschuß mit gravierenden technischen und spielerischen Schwächen.	Extremraserei mit unhandlichem, schwer zu lernenden Simulationsmodus.

Die Präsentation

von "Need for Speed 3" ist wie gewohnt perfekt. Neben einem fulminant geschnittenen Intro-Video (Bilder unten) überzeugen edle, übersichtliche Menüs und eine vorbildliche Datenbank mit allen erdenklichen Infos zu den Traumautos. Auch während des (erträglichen) Ladevorgangs erfreuen Fotos vom gewählten Wagen und Kurs.













Autos unter Strom: Ein rasantes Intro bereitet Euch auf Adrenalinstöße vor.

Wichtig ist, sich individuell auf den Kurs einzustellen: Einmal gewinnt Ihr durch kompromißlose Hochgeschwindigkeits-Exzesse (im Wüstencanyon), dann wieder zählt frühzeitiges Bremsen und gefühlvoller Gasfuß (in der verschneiten Bergwelt). Um die Langzeitmotivation zu erhöhen, tretet Ihr im gnadenlosen "Knockout"-Modus an, wo in einer Serie von Rennen jeweils der letzte Fahrer ausscheidet. Aktiviert Ihr die technisch beeindruckende Nachtoption, erfordern gespensterhafte Echtzeit-Scheinwerfer volle Kurskenntnis – schaltet Ihr das Fernlicht ein, wird's etwas übersichtlicher. Außerdem stehen Regenschauer, Spiegel- und Rückwärtsfahrten auf dem Programm. Die "Hot Pursuit"-Variante ist eine grotesk überzogene Filmparodie: In diesem Highspeed-Duell werden eine Handvoll Streifenwagen durch Euer Gerase aufmerksam und hängen sich wie Kletten an Euren Auspuff. Während Ihr die wütenden Aufforderungen ("Sie haben keine Chance mehr! Fahren Sie endlich rechts ran!") cool ignoriert, reißt Ihr vor improvisierten Straßensperren das Steuer herum und kämpft verzweifelt gegen zwei, drei heulende Streifenwagen, die Euch abdrängen. Die Grafikroutine hat genügend Leistungsreserven, auch packende Zweispieler-Gefechte ohne stärkeres Geruckel darzustellen. Einstellungen, erspielte Autos und Rekorde wandern auf Memory-Karte. *cb*

Wahnsinn: Die superschnelle Grafik saugt Euch förmlich in den Bildschirm - noch nie hat ein 32-Bit-Rennspiel den Geschwindigkeitsrausch überzeugender dargestellt. Mit schwitzenden Händen und 300 km/h jagt Ihr durch Canyon-Tunnels und Sci-Fi-Städte, während pausenlos die Ferraris drängeln: Der ständig zusammenhängende Gegnerpulk ist einer der wenigen Schwachpunkte des Spiels, denn eine deutliche Führung könnt Ihr kaum herausfahren. Schon ein kapitaler Lenkfehler macht Eure Siegeshoffnungen zunichte - bei einer Fahrzeit von knapp zehn Minuten pro Rennen besonders ärgerlich! Neben der perfekt realisierten "Pursuit"-Verfolgungsjagd haben's mir auch die Abkürzungen und die makellose Präsentation angetan. Bis auf die zu langen Meisterschafts-Events und die heftigen Gegner ein tolles Spektakel für PS-Freaks.



CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 84%

ELECTRONIC ARTS
NEED FOR SPEED III HOT PURSUIT

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 81%
SOUND: 72%

Schnell, schneller, "NFS 3": Action-Raserei mit noblen Autos, durchzugsstarker Grafikroutine und Adrenalin-Garantie.

AB 6

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Midway, USA

Olympic Hockey '98



Dribblings direkt auf den Torhüter führen nur selten zum Torerfolg



N64

Midway entwickelt sich zum Meister des Spiel-Recyclings: „Olympic Hockey '98" ist nichts anderes als ein auf Nagano getrimmtes „Gretzky Hockey". Statt der NHL-Trikots streifen sich die Hockey-Cracks die Farben der Nationalteams über, auf dem Eis glitzert das Logo der vergangenen Olympischen Spiele. Das Turnier wird in verschiedenen Modi nachgespielt: Als Action-Version mit drei gegen drei Puckjäger auf einem verkleinerten Feld oder als Simulation mit fünf gegen fünf Feldspielern auf einer großen Eisfläche. Der strenge Schiedsrichter ahndet Fouls ohne Nachsicht: Übeltäter werden für zwei Minuten auf die Strafbank verbannt, gewaltsam vereitelte Torchancen mit einem Penalty bestraft. Im Arcade-Modus hat sich dagegen nichts geändert: Rabiate Checks schleudern die Gegner durch die Luft, knallharte Schlagschüsse wuchten Goalie samt Tor an die Bande und unüberwindbare Torhüter verwandeln sich in eine stilisierte Mauer. Der Turbo wurde entschärft: Aktiviert Ihr den Kufen-Sprint, setzen sich Eure Stürmer nur noch minimal von den Verteidigern ab. Diesmal dürft Ihr auch als Coach agieren: Auf Kommando wechselt Ihr erschöpfte Reihen aus und tauscht Spieler auf dem Transfermarkt. *au*

! Midway versucht unaufhörlich, aus dem hervorragenden Gretzky-Action-Eishockey eine ernsthafte Simulation zu zimmern. Dies gelingt auch in dieser dritten Auflage nicht ganz: Die Torhüter sind kaum zu überwinden, Pässe landen oft bei schlecht positionierten Spielern und die CPU-Strategie ist durchsichtig. Der rasante Action-Modus macht immer noch am meisten Spaß: Blitzschnelle Konter, übertriebene Power-Shots und knallharte Crosschecks sorgen besonders im Mehrspieler-Modus für Partystimmung. Die Nagano-Präsentation ist lieblos: Von deutschen Sportlern gibt's nur Bilder der in der NHL aktiven Spieler, die anderen werden selbst namentlich falsch angezeigt. Schwach: Außer der Turnier-Variante gibt's keinen anderen Modus.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 84%

HERSTELLER	MIDWAY
SYSTEM	NINTENDO 64
ZIRKA-PREIS	150 MARK
GRAFIK	74%
SOUND	68%

MBit 64 · D · AB 6

Lieblose Nagano-Auflage des bewährten Action-Hockeys. Gegenüber "Gretzky 98" hat sich spielerisch wenig geändert.

Andere Versionen
Die Vorlage "Wayne Gretzky Hockey '98" wurde in MAN!AC 4/98 mit 87% bewertet.

Entwickler: Silicon Dreams, GB

Chill



Im Splitscreen solltet Ihr das Bild für mehr Übersicht vertikal teilen (oben). Unten ein einfacher "Method"-Griff.



PS

Alles, was ein hipper Snowboarder braucht, sind coole Klamotten und das richtige Board: Mit dieser Ausrüstung rast Ihr die steilsten Hänge hinab. Doch erst mannigfache Tricks würzen die Abfahrt mit Adrenalinstößen und belohnen Euch mit Punkten. In der "Chill"-Veranstaltung springt Ihr per X-Taste: Je länger Ihr diesen Knopf gedrückt haltet, desto höher jagt Euer Sportler in die Luft – und desto mehr Zeit habt Ihr für die folgenden Kombinationen. Mit L2 oder R2 setzt Ihr zu einem "Method"- oder "Mute"-Griff an; kombiniert Ihr diese Aktion mit einem Druck auf das Steuerkreuz, wird flugs ein "Flip" daraus. L1 und R1 sorgen darüberhinaus für seitliche Drehungen; werden solche "Spins" mit Steuerkreuz-Bewegungen verknüpft, holt Euer Stuntman zu vier verschiedenen "McTwists" aus. Alles klar? Dann knackt die Qualifikations-Limits der ersten drei Abfahrten Wald, Dorf und Wintersport! Dabei unterbietet Ihr eine vorgegebene Höchstzeit und überbietet die erforderliche Trick-Punktzahl. Erst dann werden die beiden Profi-Kurse Eisberg und Free-Ride freigeschaltet. Meist sucht Ihr die beste Route den Hang hinunter selbst aus – und trefft schließlich auf den geheimnisvollen Profi-Boarder "King of the Valley". *au*

! Eine Flut von Snowboard-Spielen ergießt sich über die Playstation, doch richtig fesseln können nur wenige Kandidaten. "Chill" lockt mit vielen verschiedenen Sprüngen, zusätzliche Half-Pipe-Abschnitte und "Fakie"-Varianten bringen weitere Abwechslung ins Spiel. Leider vermiest die schlampige technische Ausführung den Spaß am Boarden. An die zahlreichen Blitzer und das haarsträubende Gebirgs-Popup könnte ich mich gerade noch gewöhnen, doch die mangelnde Geschwindigkeit reizt zum Gähnen: Das Hochgeschwindigkeits-Ambiente des echten Sports können die Gouraud-schattierten "Chill"-Pisten nicht vermitteln. Snowboard-Fans freuen sich über die Sprungvielfalt, aber "Cool Boarders 2" und "Snow Racer '98" machen mehr Spaß.

ANDREAS ULRICH

SPIELSPASS 54%

HERSTELLER	EIDOS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	57%
SOUND	61%

AB 6

Trick-intensives, aber recht gemächliches Snowboard-Spektakel mit unübersichtlichem Zweispieler-Modus.

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Mainframe, USA • **Produzent:** Jules Burt • **Spieldesign:** Adrian Crook, Tristan Brett • **Programmierung:** Jan Tian, Tom Heath, Chor Guan Teo, John Harvey, Sasa Djolic • **Grafik:** Shaun Hayes-Holgate, George Ashcroft, Thomas Graham • **Sound:** Robert Bailey

Reboot





Alltag im Riesenrechner: Erst sucht Ihr unter Zeitdruck die Byte-Infektion (unten), dann schmelzt Ihr sie weg (oben).

PS

Rabatz im idyllischen "Mainframe"-Rechner: Da üble Digitalwesen kugelförmige Megabyte-Fehler innerhalb der Polygon-Architektur verteilen, unterbricht der blauhäutige Bob seine Freizeit im RAM. Auf einem Hover-Snakeboard ballert der Action-Held mit aufrüstbaren Pistolen, Blastern und Raketen auf ausschwärmende Bösewichte, die kreuz und quer durch die Systemarchitektur wuseln. Dabei seht Ihr Euren Blauling stets von hinten: Die "Tomb Raider"-Ansicht erlaubt es Euch, gezielt zu ballern und durch verwegene Sprünge auf Plattformen und Schwebebahnen an entlegene Gesundheits- und Waffenextras zu gelangen.

Kern des CPU-Chaos sind allerdings die regelmäßig auftauchenden Infektionen: Sobald ein Kugel-Byte per Animationssequenz plaziert wurde, habt Ihr nur wenige Minuten Zeit, das Objekt im 3D-Raum aufzuspüren (gar nicht so leicht) und per "Glitch"-Strahlenkanone in einem kniffligen Gefecht zu löschen. Nachdem Byte-Hafen oder Prozessor-Palais geräumt sind, sammelt Ihr durch gefühlvolles Steuern eine Handvoll Codekarten ein, mit deren Hilfe Ihr in die nächste Viren-Bredouille geratet. Da Euch hartnäckige, durch die Szenerie rollende Blechkisten rösten und sich Abwehrkanonen auf Euch einschießen, speichert Ihr lieber nach jedem Einsatz: Wer sein schlitterndes Board gut beherrscht, schnappt sich sogar schwer zu erreichende Extra-Bobs. *cb*

!

Wie lautet die Todsünde des 32-Bit-Spieldesigns? "...und als die Entwickler im siebten Monat mit ihrer 3D-Grafikroutine fertig waren, kümmerten sie sich die letzten Stunden um das Spieldesign." Volltreffer: Im Gewirr der verschachtelten Industriewelten locker-flockig durch die Gegend zu schießen, macht aufgrund der donnernden Akustik ordentlich Spaß – buchstäblich jede Kiste fliegt in die Luft. Das aufgesetzt wirkende, zentrale Suchen nach versteckten Kristallen allerdings ist ein Armutszeugnis: Das unpräzise Sprungverhalten Eures Hoverboards nervt schon im ersten Abschnitt, ständig rutscht Ihr über die Plattform-Kanten in die Tiefe. Schräges, aber steriles Charakter-Design und die gelungene Technik motivieren kaum: In diesem frustigen Action-Mischmasch steckt der Wurm.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS **57%**

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	68%
SOUND	75%

Actiongeladene Mainframe-Schlacht, die sich in rutschigen Sucheskapaden verzettelt: Sind die Plattformen aus Schmierseife?

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

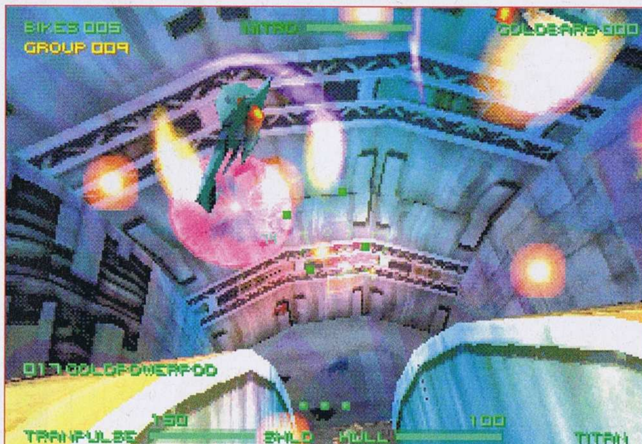
Entwickler: Probe, GB • Produzent: Tony Beckwith • Programmierung: James Stewart • Sound: Steve Root



Forsaken



Die "Titan"-Bombe spaltet sich nach dem ersten Kontakt in mehrere Sprengkörper: Sicherheitsabstand einhalten!



So haben die Droiden keine Chance: Nach dem Überraschungsangriff fliegt Ihr rückwärts durch den Schacht und klopft die Euch folgenden Schurken windelweich!

Die Einweisung für jedes der 13 Einspieler-Szenarios wird während des Ladens angezeigt. Ob im Weltraum, im Inneren einer Mondbasis oder auf einem Schiffswrack – stets rafft Ihr möglichst viele Goldbarren. Damit Ihr einen praktischen Nutzen aus den Sachwerten schlagen könnt, spendieren Euch die Designer für jeweils zehn Goldpakete ein Extraleben. Meist interessieren Euch aber die zurückgelassenen Waffenextras erheblich mehr als das Edelmetall: Nur mit ausreichender Bewaffnung habt Ihr eine Chance, den Ausgang zu erreichen.



Kurzes Briefing: Neben der Hauptaufgabe warten mehrere Mini-Rätsel.

PS Fertigmachen zum größten Raubzug des 22. Jahrhunderts: In den Schachtsystemen, die wir gleich besuchen, liegen unvorstellbare Reichtümer und wertvolles Hightech-Equipment. Warum das alles von der Erdregierung zurückgelassen wurde? Die Antwort ist einfach: Bei kniffligen Materie-Experimenten flog der ganze Komplex in die Luft und ist jetzt für Forschungszwecke nicht mehr zu gebrauchen.

Leider liegen zwischen Euch und dem Reichtum zwei größere Probleme: Zum einen jagen auch andere Glücksjäger durch die Stollen, zum anderen sind vollautomatische Abwehrsysteme auf Patrouille. Diese unbemannten Sonden, Raketenwerfer-Batterien und Tanks feuern Euch mörderische Energie-Stakkatos um die Ohren. In dieser unwirklich beleuchteten Kunstwelt zählt nur eins – Action. Mit der Wahl des Fluggeräts (und damit der Spielfigur) bereitet Ihr Euch auf diesen Einsatz vor. Acht verschiedene Outlaws, vom Humanoiden "Jo" bis zum mysteriösen "Foetus", fahren mit unterschiedlichen Hover-Bikes in die Grube ein. Die Unterschiede beziehen sich u.a. auf Schildstärke, Beschleunigung, Stahlmantel und Steuerung. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, legt Ihr die Abfolge der Primär- und Sekundärwaffen fest: Zwar schaltet Ihr im Spiel auch manuell (mit Select und der Feuertaste) zwischen den einzelnen Waffen um, doch mit dieser Funktion definiert Ihr eine Standard-Reihenfolge, mit der die Magazine leergeschossen werden. Was Ihr genau in den 13 Abschnitten zu tun habt, vermittelt ein Text während des Ladens.



Volltreffer: Direkt nach der beeindruckenden Explosion eines Angreifers purzeln Extras auf's Spielfeld.

Beispiel gefällig? Entweder, Ihr lokalisiert und betätigt fünf Schalter, oder vernichtet einen schwerbewaffneten Widersacher. Kleinere Aufgaben bewältigt Ihr ohne lange Vorbereitung: Zeitsparende Teleporter sind zu aktivieren, versperrte Tore nur mit den richtigen Schlüsseln zu öffnen, und manche Räume nur über verwinkelte Umwege zu erreichen.

So, nun seid Ihr eigentlich bereit für den Kampf. Was Euch nach dem Laden erwartet, überrascht allerdings selbst hartgesottene 32-Bit-Fans: Ihr düst in einer



Der grüne "Pulsar"-Laser ist Eure Standardbewaffnung und durch Power-Kapseln in drei Stufen aufrüstbar.

HOT Line

PANZER-ATTACKEN: **Im Gegensatz zu den gewieften Flugfeinden sind die Panzer leicht zu knacken. Sobald Ihr unter dem Ungetüm schwebt, erkennt Euch die Zielerfassung nicht mehr. Den schießwütigen Raketen-Tanks kommt Ihr am besten durch kompromißlosen Angriff bei: Fliegt sofort auf sie zu und feuert dabei pausenlos. Deren Raketen sind nämlich so schnell, daß Ihr mit taktischen Kniffen kaum Chancen habt.** **GESCHÜTZTÜRME:** **Fliegt Ihr in einen Verbindungstunnel, prüft sofort die Enden des Gangs. Meist enttarnt sich ein Geschütz hinter Euch und beginnt zu feuern. Erst nachdem Ihr diese Gefahr beseitigt habt, öffnet Ihr das Tor.** **VENTILATOR-KNIFF:** **Werdet Ihr von einem starken Sog in einen Tunnel gezogen, ist ein Ventilator nicht weit. Diese kosten Euch massiv Energie, deshalb solltet Ihr in Sogrichtung ballern: Auf diese Weise vernichtet Ihr den Rotor und nehmt weniger Schaden.** **SCHLÜSSEL-STELLEN:** **Steht Ihr vor verschlossenen Türen, müßt Ihr meist einen Schlüssel suchen. Diesen erhaltet Ihr in der Regel durch die Vernichtung eines besonderen Gegners in einem größeren Raum.** **LASER-SCHRANKEN:** **Damit Ihr keinen Schaden nehmt, solltet Ihr bei einer Laserschranke erst die Umgebung nach Schaltern absuchen. Ist dies erfolglos, aktiviert am besten den Nitro und düst mit Maximalgeschwindigkeit durch die Schranke: Der Schild-Schaden ist so deutlich geringer.**



Unter Feuer: Geht am besten sofort hinter den Bodenplatten in Deckung!



Sobald sich die Kontrahenten im Splitscreen begegnen, entbrennt eine wilde Laserschlacht. CPU-Gegner treten leider nicht an.



Volltreffer: Mit maximaler Laserstärke (beachtet die drei Punkte am unteren Bildrand) zerstört Ihr einen Tank.

absolut flüssig an Euch vorbeijagenden Umgebung auf die ersten Flugdroiden zu und nehmt sie unter konzentriertes Laser-Dauerfeuer: Während Ihr noch über die vorbeihuschenden Echtzeit-Lichtreflexe an den Wänden staunt, ballern die alarmierten Wächter zurück und düsen prompt aus Eurer Schußbahn. Nach dem wuchtigen Einschlag der feindlichen Salven knackt Ihr mit zwei, drei Treffern den Schild, und die Trümmer der Gegner fliegen rauchend zu Boden. Puhh, erst mal durchatmen. Mal sehen: Die Schilde sind geschwächt, aber die Gleiterhülle ist voll intakt. Schnappt Euch die Powerpods und Waffenkapseln, die von den Droiden übrig geblieben sind. Damit rüstet Ihr die Schlagkraft der Primärwaffe auf, und neue Systeme sind verfügbar. Weiter geht's: Schleicht Euch erstmal vorsichtig durch das sich aufschiebende Stahlschott nach draußen. Verflixt, ein wild ballernder Panzer patrouilliert um die Ecke. Zum Glück schießt Eure neue Sekundärwaffe, die "Solaris"-Rakete, auch um Kurven: Dank des Lichtscheins an der Tunnelwand wißt Ihr, daß die Rakete den Tank geknackt hat. Jetzt führt Euch der Weg nach oben. Die Tunnelkomplexe sind in 360° konstruiert – allerdings hilft Euch auf Wunsch eine künstliche Schwerkraft. Bei schnellen Fluchtmanövern pendelt sich die Ego-Ansicht automatisch richtig ein, was die Orientierung in den weitläufigen Komplexen erleichtert. Eine Karte ist allerdings nicht verfügbar. Ihr solltet auf Eure Munition achten, deren Vorrat im Visierkreis ablesbar ist: Sekundärwaffen sind begrenzt, ebenso die Energie für Standard-Waffen wie Laser, Trojax oder Tranpulse. Wird die Energie nicht aufgefrischt, sinkt die Kadenz rapide ab, und Ihr habt kaum Chancen, flinke Gegner zu erwischen.

HOT line

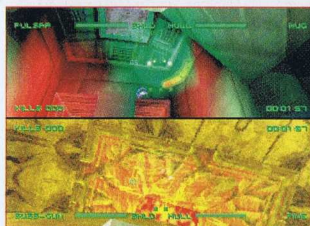
EXTRAPOWER-NUTZUNG: In einigen Abschnitten erleichtern Euch Extra-Kapseln den Kampf. Die verbleibende Zeit wird angegeben: Also beeilt Euch und ballert auch in benachbarten Gebieten, was das Zeug hält. Besonders im Zweispieler-Modus kann so ein Extra entscheidend sein! **VERHALTENS-FORSCHUNG:** Da sich jeder Gegnertyp bei "Forsaken" anders verhält, probiert Ihr am besten verschiedene Strategien aus, wenn Ihr Probleme beim Vormarsch habt. Folgen Euch die Gegner, erweist sich die Flucht in bereits gesicherte Gebiete als der beste Weg, um eine feindliche Staffel abzufangen. **TRÜGERISCHE SICHERHEIT:** Nehmt Ihr wichtige Gegenstände wie Schlüssel auf (Bild unten), können neue Verstärkungen in bereits gesäuberten Zonen eintreffen. Seid daher auf Überraschungen gefaßt, wenn Ihr in vermeintlich sichere Stollen zurückkehrt.



Lasersperre: Entweder, Ihr findet einen Schalter oder düst mit Nitro-Power hindurch.

Schwindlig

kann einem schon werden, wenn man in den komplexen Gängen mal durch ein Loch im Boden, dann wieder durch eine Luke an der Decke rast. Auch das automatische Pendeln des Flugzeugs macht sensible Naturen leicht seekrank. Unser Tip: Empfindsame Spieler sollten "Forsaken" nur auf kleinen Monitoren und mit gelegentlichen Pausen genießen. Spielt Ihr auf einem Riesen-TV in absoluter Dunkelheit, sind leichte Schwindelgefühle kaum zu vermeiden – technisch ist das Geschehen so perfekt dargestellt, daß Ihr von den Eindrücken überwältigt werdet. "Forsaken" – mittendrin statt nur davor!

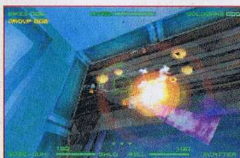


Wo treibt sich der Gegner nur herum? Im Zweispieler-Modus dominiert die Suche nach dem Feind.

"Forsaken" nutzt Eure Playstation bis zum letzten Bit: Ihr jettet durch detailreiche und absolut flüssig scrollende Techno-Labyrinthe und staunt über die hervorragenden Lichteffekte bei Schüssen und Explosionen. Aber nicht nur die Optik glänzt: Probe hat die Steuerung Eurer Gefährte schon mit den normalen Pads prima hinbekommen, doch mit dem Analog-Controller flitzt Ihr nach kurzer Eingewöhnungsphase doppelt so elegant durch die engen Tunnel. Wermutstropfen gibt es allerdings auch: Nicht selten erscheint an gerade von Feinden gesäuberten Stellen unverhofft ein zweiter Gegnertrupp aus dem Nichts und nimmt Euch unter Dauerbeschuß, bevor Ihr Euch darauf einstellen könnt. Das Deathmatch für zwei Spieler ist leider wenig ergiebig: In den komplexen Arenen spürt Ihr den menschlichen Konkurrenten nur selten auf.



ANDREAS ULRICH

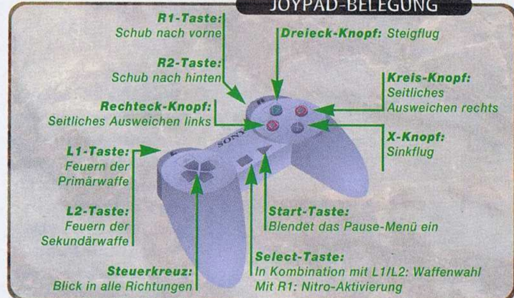


"Forsaken"-Waffenpower im Detail: Von links nach rechts erkennt Ihr die ballernde "Pine"-Mine, eine begrenzt zielsuchende "Scatter"-Ladung, die "Quantum"-Sensormine und den effektvollen "Tranpulse"-Fächer, der in Billard-Manier über die Bande den Gegner vernichtet.


Einflug in die Lava-Schneise: Auf Brücken patrouillieren Raketenwerfer-Tanks und Felsen stürzen zu Boden.


Jeder Abschuß ein Effekt-Feuerwerk: Nur durch konsequentes Vernichten der Droiden rüstet Ihr Eure Waffenbänke auf und bleibt kampffähig.

JOYPAD-BELEGUNG




Verblüffende Lichtreflexe: Jedes größere Geschoß zieht einen Lichtschweif hinter sich her.


Erbitterter Kampf um den Haupt-Tunnel in der Nuklearanlage: Mit dem Gold-Extra seid Ihr kaum zu schlagen!


Die Analog-steuerung kommt dem Spielspaß zugute: Hier die Belegung.

Analog kommt am meisten Spaß auf: Zwar ist auch die Digitalsteuerung problemlos beherrschbar, doch erst mit dem Analogpad entdeckt Ihr das wahre "Forsaken"-Spielgefühl. Damit späht Ihr problemlos um die Ecke und justiert während des Fluges sanft Höhe und Richtung. Auch die Waffen sind direkt (und nicht über den Umweg mit dem Select-Knopf) anwählbar.

Die pausenlose Action in "Forsaken" vermittelt nicht nur durch die dutzendfach ineinanderlaufenden Lichtreflexe, Explosionseffekte und verschachtelte Kampfzonen eine neue "Virtual Reality"-Dimension. Auch die wuchtigen Soundeffekte versetzen Euch direkt in's Geschehen: Schon anhand der Geräusche erkennt Ihr, ob Eure Salven auf einen Schutzschild klopfen, oder ob eine Zielsuchrakete die Hülle des Gegners aufreißt. Meist entwickeln sich beim Vormarsch durch die Techno-Stollen kurze, überschaubare Gefechte: Ihr sondiert einen Gang oder Raum, dann pumpt Ihr aus einer strategisch günstigen Position die geeignete Waffe in den Feindverband und weicht per "Strafing"-Seitflug den Geschossen aus. Taktisches Vorgehen ist allerdings trotz der ausgefeilten Steuerung nicht immer möglich: Wie bei prominenten 3D-Vorbildern ("Turok") enttarnen sich desöfteren ganze Schwärme von Feinden direkt neben Euch – dann heißt die Devise, sich schnellstens in einen engen Gang zurückzuziehen und die Armada im eigenen Laserfeuer verglühen zu lassen. Auch bei Aktivierung von Schaltern oder Einsammeln von Schlüsseln tauchen plötzlich neue Gegner in den Gängen auf. In solchen Massenschlachten geht zwar nicht die Grafikroutine, wohl aber die Übersicht in die Knie: Jeder Raketentreffer reißt Euer Bike aus der Flugbahn, nur unter großen Energieverlusten behauptet Ihr Euch im Getümmel. Ist allerdings ein Komplex mal gesäubert, nerven keine willkürlichen Gegner-Erscheinungen: In jedem Level ist eine feste Anzahl von Feinden plaziert.

Im "Deathmatch"-Modus treffen zwei Spieler via Splitscreen aufeinander. In vier verschiedenen, beeindruckend flüssigen Arenen sammelt Ihr Munition und pirscht vorsichtig durch die Gänge: Schließlich kann hinter jeder Ecke Euer Kumpel mit einer "Titan"-Sprengladung warten. Ansonsten herrscht Leere im Splitscreen – Droiden haben Pause. *cb*

Was für ein Effektspektakel! Selbst nach endlosen Nachtsitzungen begeistern mich die Licht-Reflexionen bei jeder Schlacht aufs Neue. "Forsaken" markiert einen Wendepunkt in der Geschichte des Actionspiels: Der Grad an Intensität und Realismus bei diesem 3D-Inferno stellt eine völlig neue Dimension dar. Das Spielkonzept setzt auf Action mit Rätsel-Tupfern: Dieser Denk-Einschlag schadet dem Geballer glücklicherweise nicht. Aber: Gelegentlich verwickeln Euch Teleporter-Gegner in schier unüberschaubare Kämpfe, bei denen eine Flucht nicht immer möglich ist. Auch die enorm langen Abschnitte verlangen Ausdauer - mehrere, dafür kürzere Tunnels hätten meine Motivation weiter gesteigert. Ein technischer Meilenstein für die Playstation, und eine einzigartige Action-Erfahrung mit winzigen Design-Dellen.


CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 88%

FORSAKEN

HERSTELLER: ACCLAIM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 95%
SOUND: 84%

Willkommen in der virtuellen Kampfzone: Schockierend intensives 3D-Action-Drama in makelloser Präsentation.

AB 12

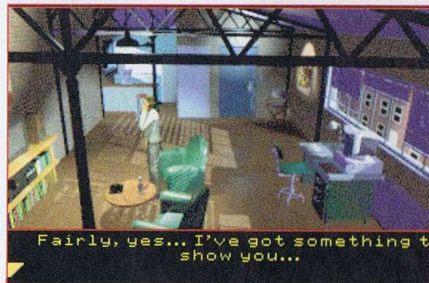



Lebenslauf inklusive: Hier erkennt Ihr drei der acht "Forsaken"-Glücksritter. Jeder Charakter fährt ein anderes Bike.

Andere Versionen
Den Test der Nintendo-64-Version findet Ihr in der nächsten MAN!AC.

Entwickler: Microids, F • Produzent: Nicolas Guérineau • Spieldesign: Nicolas Gohin • Programmierung: Nicolas Gohin, Franck Quéro, Jaques Quidu, Christophe Loisel • Grafik: Mikael Attia, Ludovic Delcroix, Stéphane Niemec • Sound: Dimitri Bodiansky, Nicholas Varley

Last Report



Über das Telefon erfahrt Ihr viele neue Hinweise. Ihr wählt aus vorgefertigten Fragen und Antworten.

PS Krimistimmung auf der Playstation: Daniel Stingers Freundin wurde ermordet. In der Rolle des trauernden Reporters folgt Ihr der Spur ihres Mörders und deckt die Hintergründe des Attentats auf.

Via Joypad startet Ihr Eure Recherchen in Dans Apartement und öffnet mit einem Knopfdruck das Aktions-Menü: Icons für Untersuchen, Nehmen, Geben, Benutzen und Sprechen ermöglichen die Interaktion mit entdeckten Hinweisen und Personen. Geldbeutel, Autoschlüssel und Fotoapparat wandern sofort in Euer Inventory. Fahrt Ihr mit dem Cursor über benutzbares Mobiliar, dann verwandelt er sich in das passende Handlungs-Icon wie Untersuchen, Manipulieren oder Bewegen.

Die großstädtischen Schauplätze zeigt Euch Microids in 3D-Rendergrafik. Eure Bewegungen werden nicht in Echtzeit berechnet, sondern als Videosequenz eingespielt – jede Handlung muß kurz geladen werden. Auf einem Panorama-Bild der Stadt bestimmt Ihr, welchen Schauplatz Ihr besuchen wollt. Bei Telefonaten und in Verhören wählt Ihr Fragen und Antworten aus den angebotenen Sätzen aus. Die englischen Texte werden Euch dabei vorgelesen und als Untertitel eingeblendet (siehe Bild). Grobe Schnitzer lassen ein unerfreuliches "Game Over" aufblinken, im Spiel darf zu jeder Zeit gespeichert werden. *au*

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.



Andreas Ulrich

! "Last Report" bringt keine Erlösung aus der Adventure-Flaute: Die veraltete Benutzerführung hemmt den Spielfluß ebenso wie die dauernden FMV-Sequenzen, die durch ihre ständigen Wiederholungen tierisch nerven. Auch das Story- und Rätseldesign ist vermurkst: Unschuldig verdächtigt geratet Ihr beispielsweise mehrmals in ein Polizeiverhör, das sich wörtlich wiederholt. Alarmanlagen schrillen ohne ersichtlichen Grund, die Dialoge sind aufgesetzt und langweilig – von spannender Krimi-Stimmung keine Spur. Die sterile Rendergrafik schafft es nicht, eine motivierende Atmosphäre aufzubauen; sie wirkt lieb- und leblos.

Spielspass 46%
Hersteller: MICROIDS
System: PLAYSTATION
Zirka-Preis: 100 MARK
Grafik: 55% | Sound: 51%

Ab 12

Unterdurchschnittliches Krimi-Adventure im Renderlook. Öde Rätsel und nervige Designfehler kratzen am Spielspaß.

Nicht alle Hinweise sind grafisch sofort sichtbar. Mit dem Cursor grast Ihr die Schauplätze nach Indizien und Gegenständen ab. Bereits in Dans Apartement sind wichtige Hinweise versteckt. Auf dem Couchtisch liegt der Autoschlüssel, ohne den Ihr Euer Haus nicht verlassen könnt. Im Schreibtisch findet Ihr den Presseausweis und ein Bündel Banknoten, mit dem Ihr den Maler bestechen könnt.

Entwickler: Mindscape, UK • **Spieldesign:** Steve Brown, Richard Castle, Karl Fitzhugh, Jeff Gamon, Steve Leney • **Programmierung:** Anthony Bowyer-Lowe, Paul Brooke, Andy Buchanan, Michael A. Carr, K. Fitzhugh, J. Gamon, Andy Kerridge, William Leach, Colin Moore, Jontahan Taylor • **Grafik:** Simon Britnell, R. Castle, S. Leney, Mark Machin, Nick Tresadern • **Sound:** A. Bowyer-Lowe, M. Knight

Warhammer: Dark Omen

PS Neue Abenteuer für Morgan Bernhardt, dem Hauptmann aus Mindscapes Echtzeit-Gemetzel "Schatten der gehörnten Ratte" (MAN!AC 1/97). Als Kriegsherr im Sold des Imperators kommandiert Ihr wachsende Truppen durch die englische Tabletop-Welt von "Warhammer". Schlacht für Schlacht kommt Ihr einem finsteren Geheimnis näher: Hinter Banditenüberfällen und plündernden Untoten steckt ein skrupelloser Meisterstratege, der die Gräber öffnet, um das Imperium zu vernichten. Nicht nur die deutsche Übersetzung, sondern auch das englische Original setzt auf altdeutsche und lateinische Helden- und Städtenamen: Eine Übersichtskarte verbindet Altdorf, Bogenhafen und andere Schauplätze des "Dark Omen"-Feldzuges. Mit einem Mausklick marschiert Ihr von einer Stadt in die nächste, hört Euch dort die Sorgen des Bürgermeisters an oder blast zur Verteidigungsschlacht gegen Zombies, Orks und andere Nekromanten.

Bevor Ihr das isometrische 3D-Schlachtfeld betretet, solltet Ihr einen Blick in Eure Truppenlisten wagen, dezimierte Einheiten wieder auffüllen, Rüstungen und Waffen erneuern. Aus maximal 14 unterschiedlichen Einheiten (von Armbrustschützen bis zum imperialen Dampfpanzer) nehmt Ihr dann maximal acht Truppen mit in die Schlacht.

Während des Echtzeit-Gefechts werden diese als kleine Heerhaufen dargestellt, die jedem Mausklick folgen. Um den näherrückenden Feind auszumanövrieren, schickt Ihr die Bogenschützen auf den Hügel, versteckt einen Schwarzmagier zwischen Eurer Vor- und Nachhut und reibt den Gegner schon aus der Distanz mit Schüssen aus schweren Kanonen und Mörsern auf. Prallen Einheiten im Nahkampf aufeinander, hämmert Ihr auf den "Hero"-Button des Kommando-Menüs: Ein Blutgefäß füllt sich und zeigt damit die Moral der Kämpfer im Handgemenge an. Trotzdem ergreifen Soldaten oft die Flucht, um der drohenden Vernichtung zu entgehen. Eine weiße Flagge symbolisiert, daß die Kämpfer keinen Befehl mehr von Euch akzeptieren. Einige sammeln sich kurz darauf wieder, andere Einheiten verlassen kurzerhand das Schlachtfeld.

Geld regiert auch die "Warhammer"-Welt: Nur wer durch souverän gewonnene Schlachten viel Gold einfahrt, kann seinen Söldnerhaufen in Schuß halten. Wer immer knapp am Limit kommandiert, führt bald keine stolze Armee, sondern eine kümmerlich Sammlung geschundener Veteranen durchs Land. Neben dem Ersatz für gefallene Kämpfer (jede Einheit besteht aus vier bis zwanzig Soldaten), laßt Ihr auch für zusätzliche Rüstungen und Schilde Geld springen.

Bei "Dark Omen" spielt Ihr aktiv in einem epischen Fantasy-Roman: Auch wenn die Handlung grob vorgegeben ist, und Euch der Imperator meist klare Befehle erteilt, seid Ihr als Armeeführer zu eigenständigen Entscheidungen in der Lage: Während der Treffen und Gespräche mit anderen Generälen, Priestern und Verbündeten werdet Ihr oft vor die Wahl zwischen verschiedenen Etappen gestellt. In die Hauptstadt





Von maximal 14 unterschiedlichen Einheiten nehmt Ihr die acht besten mit in die Schlacht (oben). Immer dabei ist Eure Stammeinheit, die "Grollbringer Kavallerie". Am roten Balken könnt Ihr den Erfahrungsstand ablesen. Auch magische Artefakte lassen sich jeder Truppe zuordnen (links).



Next Stop, Hexentürme: Die Wanderung auf der "Warhammer"-Karte könnt Ihr nicht beeinflussen.

Nur in Bezug auf die gerenderten FMV-Sequenzen kann es die Playstation-Fassung grafisch mit der PC-Version aufnehmen. Sowohl der düstere Vorspann, als auch die



Schicksalsstunde für den Hofzauberer: Um das Unheil abzuwenden...

Zwischenszenen wurden mit deutscher Sprache unterlegt. Die Sequenzen fallen zwar stilistisch aus dem Rahmen des Spiels, sorgen aber für Atmosphäre und willkommene

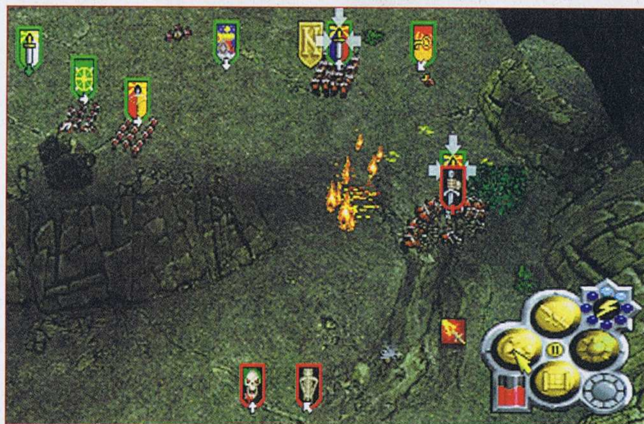


...öffnet der imperiale Hofzauberer das dämonische "Buch der Toten"!

Abwechslung zu den mageren Gesprächs-Einspielungen: Auf unseren Bildern begleitet Ihr z.B. den Hofzauberer bei der gefährlichen Befragung des "Liber Mortis" – die erste von mehreren FMV-Unterbrechungen Eures Feldzugs.

HOT Line

ARTILLERIE: ...und Bogenschützen ballern auch rücksichtslos auf eigene Truppen, falls diese sich im Nahkampf mit einem beschossenen Feind verstricken. Nehmt also Gegner, die bald mit Euren Fußtruppen und Reitern zusammenprallen, nur kurzzeitig oder gar nicht unter Feuer. Konzentriert Eure Fernwaffen besser auf statische Ziele (z.B. feindliche Bogenschützen und Artilleristen) oder langsam anrückende Gegner, die Eure Reihen erst nach einer Minute erreichen. Neben Streufeuer, das entlang der feindlichen Marschroute verlegt werden sollte, ist auch das gezielte, verzögerte Bombardement möglich: Ein einziger Schuß aus kürzester Distanz kann einen feindlichen Heerhaufen bis auf wenige Mann dezimieren! **MAGISCHE ARTEFAKTE:** ...werden von einigen Feinden in die Schlacht getragen und bleiben zurück, wenn Ihr die gegnerische Einheit vernichtet. Laßt also Magieträger keinesfalls vom Schlachtfeld entwischen! Ist die Mission beendet, habt Ihr noch Zeit, mit dem Cursor nach liegengebliebenen Beutestücken zu suchen, bevor Ihr das "Mission beendet" durch einen Mausklick bestätigt.



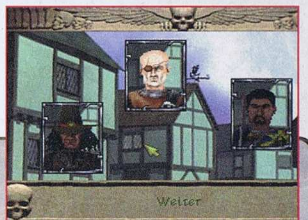
Welle um Welle stürmt das Heer der Untoten gegen Eure Festung an. Ihr kontert mit Pfeilhagel und flammenden Geschossen.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist erhältlich, andere Umsetzungen sind nicht geplant.


Per Mausklick aufs Icon-Menü rechts habt Ihr Euer Zauberbuch geöffnet. Mit einem weiteren Knopfdruck jagt Euer Magier einen vernichtenden Feuerstrahl durch die feindlichen Reihen.



Standbild und grobkörnige Animationen: Mit dem Imperator und anderen "Warhammer"-Helden wird eifrig diskutiert.



In Gesprächen mit den "Warhammer"-Protagonisten werden Euch alternative Etappen angeboten.

zurückkehren und dem Regenten berichten oder erst noch eine anrückende Zombie-Armee vernichten? Wer zusätzliche Missionen erfüllt, erhält neue Verbündete oder wird mit seltenen, magischen Artefakten belohnt.
"Warhammer: Dark Omen" spielt Ihr am besten mit der Playstation-Maus. Wer dieses Sony-Zubehör nicht besitzt, kommandiert mit dem voll belegten Joypad. Beiden Steuerungsvarianten ist das silberne Kommandofeld am unteren, rechten Bildrand gemein: Mit flinken Klicks aktiviert Ihr Zaubersprüche, spannt die Bögen oder blast zur Attacke. Auch der Rückzugsknopf und der erwähnte "Hero"-Button sind in das praktische Icon-Menü integriert. Außerdem verrät der Blick nach rechts den aktuellen "Zauberzyklus", von dem die Effektivität Eurer Magie abhängt.
Die scrollenden Schlachtfelder betrachtet Ihr von oben: In Echtzeit setzen sich Panzer schnaubend in Bewegung, Pfeilschwärme zischen über die Felder, ein magischer Feuerball rollt auf Eure Flanke zu.
Auch wenn in der entferntesten Zoom-Stufe alle Details verschwinden, solltet Ihr diese Darstellungsart wählen: Bleibt Ihr nah am Geschehen, seht Ihr zwar jeden einzelnen Armbrustbolzen, dafür habt Ihr null Überblick. Am besten zoomt Ihr noch vor dem Anpfiff zur Schlacht (während der Aufstellphase) so weit wie möglich weg.
Aus den spartanischen Optionen von "Dark Omen" ragt nur die Möglichkeit heraus, zu jedem Zeitpunkt (nicht jedoch während einer Schlacht) zu speichern – vom rettenden Speichervorgang seid Ihr nur zwei Mausklicks entfernt. *wi*



PLAUDEREIEN mit den Bewohnern der Warhammer-Welt münden oft in eine "Entweder/oder"-Entscheidung: Führt dabei möglichst viele der alternativen Missionen aus und laßt Euch auch von der Tatsache nicht stören, daß Eure Entscheidung die Ausgangsposition für eine spätere Schlacht verschlechtert. So wird gleich zu Spielbeginn eine verbündete Festung überrannt, weil Ihr Euch zu lange in Altdorf (Bild) habt aufhalten lassen. Durch Eure Trödelei wird aus der Verteidigungsschlacht um Helmgart ein Angriff, um die Burg zurückzuerobern – unmöglich ist dieser Gegenschlag jedoch nicht. Belohnt werdet Ihr für die "Fleißaufgaben" nicht nur mit Erfahrungspunkten, sondern auch durch neue Verbündete und sogar magische Artefakte. Die **KNAPPE KASSE** ist das größte Problem jedes "Dark Omen"-Feldherrn: Heilt nur Truppen, die bei Euch bleiben, verschwendet keine Münze für die Aufrüstung einer Einheit, die Euch kurz nach der Schlacht wieder verläßt. Denkt daran, daß Ihr auch alle erbeuteten magischen Gegenstände verkaufen könnt, um Eure dezimierte Armee wieder auf Vordermann zu bringen. Mit angeschlagenen Truppen habt Ihr meist keine Chance.


Game Over am Hexenturm: Von den eigenen Truppen isoliert, vergeht Eure Kavallerie im Untoten-Kreuzfeuer.

Atmosphärisches

Drumherum und eine griffige, spontan durchschaubare Benutzerführung sind wichtig für ein Strategiespiel im Fantasy-Milieu. Doch sowohl im Vergleich zu japanischen Strategiespielen, als auch zur (gleichzeitig veröffentlichten) PC-Variante verschenkt "Dark Omen" hier wichtige Punkte: Die sprechenden Charakterporträts sehen in der Playstation-Auflösung lächerlich aus und sind zudem stümperhaft synchronisiert. Auch die Spielstandverwaltung (Bild) ist lieblos: Während japanische Spiele seit Jahren hier auch die genaue Spielzeit angeben, verrät das Lade-Menü von "Dark Omen" lediglich den Ort der Speicherung. Da man an viele Stätten mehrmals zurückkehrt, blicken Strategen, die alle alternativen Routen ausprobieren wollen, bald nicht mehr durch.



Wo waren wir stehengeblieben? Das Lademenü stellt Euch vor Rätsel.

! Das Echtzeit-Gemetzel "Dark Omen" hat mit "Warhammer" das stärkste Fantasy-Regelwerk und eine ausgeklügelte Welt zur Grundlage. Vor dem Tabletop-Hintergrund entwickeln sich spannende Offensiven, schnelle Flankenangriffe oder ein geordneter Rückzug. Dank Maus-Steuerung kommt die Konsolenversion dem PC-Bruder nahe, leidet jedoch unter der geringen Grafikauflösung, die viele Details verschluckt. Das verstärkt die Unübersichtlichkeit und Hektik auf dem Schlachtfeld, ohnehin das größte Manko von "Dark Omen". Zu noch mehr Frust führt der Schwierigkeitsgrad, der selbst Profistrategen kaum Erfolgserlebnisse gönnt. Mäßig auch das Drumherum: Die plappernden Protagonisten geben im Gegensatz zu ihren "FF Tactics"-Kollegen nur Banalitäten von sich. Dafür ist die Musik dramatisch, die Benutzerführung zwar nicht schön, aber praktisch.


WINNIE FORSTER

SPIELSPASS **72%**

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 58%
SOUND: 67%

Als Hauptmann im Reich der Untoten: Etwas unübersichtliches Echtzeit-Gemetzel nach prominenter englischer Tabletop-Vorlage.

AB 12



Die Truppenbildschirme schmücken Illustrationen der "Warhammer"-Tabletop-Regeln: Selbst skurrile Games-Workshop-Erfindungen wie den Dampfpanzer (links) findet Ihr im Spiel.

Entwickler: Power and Magic, F • **Programmierung:** Pierre Adane, Jean-Georges Levieux, Stephane Barbot, Laurent Gorga, Benjamin Lalisse u.a. • **Grafik:** Armand Barros, Eric Chantreau, Jea-Philippe Degosse, Bruno Gentile, Thierry Levastre, In Utero • **Sound:** Christophe Gayraud, Olivier Painnot, The Puzzlers



Snow Racer '98



Immer cool bleiben und die Fahnen ansteuern: Beim Slalom flitzt Ihr mit den Kollegen um die Wette.



Board-Grab vor malerischer Berglandschaft: Im "Freestyle"-Modus schlittert Ihr über Baumstämme und springt über Schneehuckel und Felsen.

PS Reibt die Hände warm und zieht die Schneebrille fest, Infogrames reist mit Euch ins bitterkalte Skigebiet von "Snow Racer '98". Damit Ihr Euch im Gebirge nicht die Zehen abfriert, vertritt Euch einer von dreizehn waghalsigen Pistenrowdies auf den Brettern: Jeder verfügt über ein individuelles Fahrverhalten, in Kombination mit verschiedenen Twinboards und Hochgeschwindigkeits-Skiern paßt Ihr den Schützling Eurem Fahrstil an. In Abfahrtslauf, Riesenslalom und auf Freistilpisten brettert Ihr mit acht Kollegen um die Wette oder sammelt Punkte für ausgefallene Kunststücke: Aus Rücken- oder Egoperspektive heizt Ihr durch dichten Wald und sperrige Felsen, umgestürzte Bäume nehmt Ihr locker mit kleinen Sprüngen und 180°-Spins. Lawinennetze und Schneeböen nutzt Ihr als Sprungschanze für ausgefallene Stunts: Via Feuerknopf geht Ihr zum Absprung in die Hocke, die Zeigefingertasten sind mit Spin, Grab, Flip und Sidejump belegt. Ihr kombiniert die Tasten mit Richtungskommandos und legt so 720°-Drehungen und schnittigen Figuren aufs Eis. Dabei schwenkt die imaginäre Kamera in eine Seitenperspektive und Eure Klippensprünge sehen noch gefährlicher aus.

In Riesenslalom und Abfahrtsläufen konzentriert Ihr Euch auf Höchstgeschwindigkeiten und die flinken Kontrahenten, die Euch auch mal von den Brettern rempeln, wenn Ihr ihnen zu nahe auf die Pelle rückt. Starkes Gefälle und enge Schneisen fordern volle Konzentration und Reaktionsvermögen: Wer nicht aufpaßt, den kratzt der Bergdoktor später vom Baum. Hinzu kommen die Rennspiel-typischen Checkpoints, die das knappe Zeitlimit um ein paar Sekunden erweitert.

Schreckt Euch selbst ein dreiwöchiger Aufenthalt auf der Intensivstation nicht ab, wagt Ihr Euch auf mörderische Sprungschanzen: Hier flitzt Ihr den Hügel hinab, um eine hohe Absprunggeschwindigkeit zu erzielen. In der langen Flugphase kombiniert Ihr mehrere Manöver zu einer spektakulären Figur. Nach der Abfahrt bewundert Ihr Eure schnittigsten Sprünge (oder härtesten Stürze) im Replay.

Alle Strecken dürft Ihr im Championship- und Zweispieler-Modus befahren, gegen einen Kumpel tretet Ihr auf vertikal geteiltem Bildschirm an. Rekordjäger klicken sich in den Time-Trial-Modus und suchen die Ideallinie. *oe*

Riskante Saltos und Drehungen werden nicht nur mit Punkten belohnt, sondern auch mit fetzigen Icons gefeiert: Auf Knopfdruck hebt Ihr jederzeit ab, mit dem korrekten Timing schafft Ihr sogar aus dem Stand eine 180°-Drehung. Sind Profis auf der Piste, prasseln die Icons wie eine Schneelawine über den Bildschirm.



! An "Snow Racer '98" haben mich die gigantischen Sprünge aus der Seitenperspektive beeindruckt: Die waghalsigen Flipgrabs über Felsklippen stehlen anderen 32 Bit-Snowboard-Spielen die Show, im Freestyle-Turnier nutzt Ihr jede Unebenheit für lässige Spins und fühlt Euch wie der König der Piste. Weniger motivierend finde ich dagegen die Olympia-angelehnten Abfahrtsrennen. Habt Ihr eine Strecke einmal gemeistert, wird's langweilig. Das Fahrgefühl ist rasant, die Ski- und Board-Physik kommt dem Realsport nahe: Ihr spürt den Schnee förmlich unter Euch knirschen. Die schnittigen Tiefschnee-Slides von "Cool Boarders 2" erreicht "Snow Racer '98" jedoch nicht. Dafür verwöhnen Euch malerische Hochgebirgsoptiken: Ein bißchen Schneegestöber-FX um's Brett herum hätten jedoch nicht geschadet.

OLIVER EHRLE

SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 77%
SOUND: 71%

Fetziges Ski- und Snowboardspiel mit massig Stunts und malerischen Pisten: Nur die Abfahrtsrennen langweilen bald.

AB 6



Höchstgeschwindigkeiten beim Abfahrtslauf: Auf Euren Brettern heizt Ihr mit Vollgas durch enge Schneisen.



Keine Ideallösung, aber zweckmäßig: Im Zweispieler-Modus wird der Bildschirm vertikal geteilt.



Keine Angst vor Kratzern: Landet Ihr auf einem der Felsen, flutscht Euer Snowboard unversehrt weiter.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

NUR WER DAS VERBORGENE SUCHT, FINDET DIE WAHRHEIT

RIVEN®
THE SEQUEL TO MYST®

8/10 FUN GENERATION 03/98

8/10 PLAY PLAYSTATION 03/98

80% PLAYSTATION GAMES 03/98

"RIVEN GEHÖRT AUF JEDEN FALL ZU DEN HERAUSRAGENDSTEN ADVENTURES AUF DER PLAYSTATION..." (FUN GENERATION 03/98)

MYSTISCHE RÄTSEL

SURREALE GEBÄUDE MASCHINEN UND KREATUREN

PARADIESISCHE LANDSCHAFTEN

ATMOSPHÄRISCHER SOUNDTRACK



JETZT AUF PLAYSTATION

HOCHSPANNUNG LADEN

Acclaim

www.acclaim.net

Entwickler: Climax, USA • **Produzent:** Chris Hadley • **Programmierung:** Gary Liddon, Tim Swan • **Grafik:** Thor Hayton, Andy Oakley, Caroline Miller u.a. • **Sound:** Matt Simmonds

Diablo





Durch Zäune und Gitter könnt Ihr gefahrlos die Monster mit einem Bogen erlegen. Türen öffnen sie nicht.



Vorsicht: Im Zweispieler-Modus verletzen sich unachtsame Helden gegenseitig.

PS Wüßten die Bewohner des kleinen Ortes Tristram, was unter ihrer Dorfkirche vor sich geht, würden sie die Flucht ergreifen. Höllenfürst "Diablo" hat es sich 16 Stockwerke tief unter dem entweihten Boden gemütlich gemacht und schickt untote Heerscharen aus seiner kleinen Privat-Hölle in den Kampf um die menschlichen Seelen. Es ist offensichtlich: Ein Held muß her, der die seelenlosen Geschöpfe aus ihrer verfaulten Gruft treibt und den Frieden zurück nach Tristram bringt. Natürlich ist es Eure Aufgabe, die Rolle des strahlenden Heroen zu übernehmen.

Drei Fantasy-Draufgänger stehen dafür zur Wahl: Der Krieger verläßt sich auf seine stählernen Muskeln und bevorzugt den Kampf Auge in Auge mit dem Gegner. Ausgerüstet mit Plattenpanzer, Schild und Schwert scheut er keine Gefahr, öffnet mutig jedes verschlossene Portal und fightet stets an vorderster Front. Kämpfer reparieren beschädigte Waffen und Rüstungen, allerdings verlieren diese dabei etwas an Qualität.

Die Jägerin meidet den direkten Kontakt mit teuflischen Kreaturen. Ihr ist es am liebsten, wenn sie ihre tödlichen Pfeile aus sicherer Entfernung abfeuern kann. Ihre magischen Fähigkeiten sind beachtlich, können sich aber mit denen eines Zauberers nicht messen. Die Jägerin erkennt Fallen und warnt Euch vor gesicherten Türen und Truhen. Die dritte Kriegerklasse setzt sich mit den mystischen Kräften der Magie zur Wehr: Trotz ihrer körperlichen Schwäche sind die Hexer mächtige Helden im Kampf gegen die Monster der Unterwelt. Ihre Feuerbälle brennen Lücken in die Reihen der Gegner, Blitze durchschlagen auch den härtesten Brustharnisch und ihre Heilsprüche kurieren in sekundenschnelle schwerste Fleischwunden.

Die Fähigkeiten der Charaktere werden in vier Kategorien beschrieben: Die Stärke ist ein Maß für die rohe Muskelkraft und beeinflußt, wieviel Schaden Ihr anrichtet. Um sie tragen zu können, setzen mächtige Waffen und Rüstungen einen hohen Stärkewert voraus. Um höherstufige Zaubersprüche zu lernen, muß die Magie gesteigert werden. Außerdem wird aus den magischen Fähigkeiten die Menge an Mana abgeleitet, die dem Charakter zur Verfügung steht. Mana benötigt Ihr zum Beschwö-



Los geht's: Schon am Eingangsportal werdet Ihr von den ersten Monstern in Empfang genommen.

Diablo 2

Am Nachfolger zur erfolgreichen Dungeonhatz wird schon gearbeitet. Auf ersten Bildern ist zu sehen, daß Entwickler Blizzard am 2D-Design festhält. Zusätzlich soll es eine komplette Oberwelt geben, auf der die Dungeon-Eingänge verteilt sind.



HOT Line



DIE JÄGERIN: ...ist der ausgewogenste Held unter den drei Charakterklassen. Am geschicktesten ist sie im Umgang mit Pfeil und Bogen. Um möglichst früh magische Fernwaffen verwenden zu können, ist es wichtig, zu Beginn viele Erfahrungspunkte auf Stärke und Geschicklichkeit zu verteilen. Später solltet Ihr die Punkte nicht gleichmäßig auf Lebenskraft und Magie verwenden, da sonst keines der beiden Attribute vernünftig gesteigert wird. Am besten, Ihr erhöht die Magiewerte und gleicht den Mangel an Lebenspunkten durch den Zauberspruch "Mana-Schild" aus. Mit jedem neuen Level erhält die Jägerin zwei Mana- und zwei Lebenspunkte. Ihre Maximalwerte sind: Stärke 55, Magie 70, Geschicklichkeit 250 und Lebenskraft 80.



Blitzschlag: Unvorsichtig tappt die Jägerin in das feindliche Kreuzfeuer. Vorsichtiges Heranpirschen ist in solchen Situationen die bessere Strategie.



HOT Line

DER KÄMPFER: ...ist der stärkste der drei Krieger. Am erfolgreichsten ist er, wenn Ihr in erster Linie Stärke und Geschicklichkeit steigert. Seine magischen Fähigkeiten könnt Ihr dagegen vernachlässigen. Lediglich den Spruch "Stadtportal" sollte er beherrschen, um in brenzligen Situationen schnell zurück nach Tristram zu fliehen. Im Multiplayer-Spiel ist er den anderen Charakteren unterlegen. Bis er ein Monster angreifen kann, ist dieses meist schon im Pfeilhagel oder einem magischen Blitzgewitter gefallen. So bleibt er schnell hinter den Werten von Magier und Jägerin zurück. Mit jeder neuen Erfahrungsstufe erhält der Kämpfer automatisch zwei Lebens- sowie einen Mana-Punkt. Die Maximalwerte: Stärke 250, Magie 50, Geschicklichkeit 60 und Lebenskraft 100.

ren der Zaubersprüche – je mächtiger die Magie, desto mehr Mana wird Eurem Helden abgezogen. Die Geschicklichkeit beschreibt die Fähigkeit eines Kämpfers, im Gefecht einen Treffer zu landen. Mit ihr steigt auch die Rüstungsklasse und die Chance, einen Gegner mit Pfeil und Bogen zu treffen. Die Lebenskraft ist ein Maß für die Trefferpunkte, über die der Held verfügt: Jeder Erfahrungspunkt, der zur Steigerung eingesetzt wird, erhöht die Zahl der Lebenspunkte. Zauberer und Jägerin steigern die Werte im Verhältnis 1:1, der Krieger bekommt zwei Lebenspunkte für jeden investierten Erfahrungspunkt. Der zweite Teil der Statistik-Bildschirme befaßt sich mit Eurer Ausrüstung: Waffen, Zauberstäbe und Rüstungen werden auf Hände, Körper und Kopf verteilt. Um den Hals hängt Ihr Euch ein magisches Amulett, auf die Finger dürfen zwei Ringe gesteckt werden. Die Ausrüstung wird ebenfalls mit Punktewerten beschrieben: Alle Gegenstände haben einen Haltbarkeitswert, der mit jedem Einsatz abnimmt. Ist er bei Null angekommen, ist die Waffe unwiderruflich zerstört.
Das Inventory ist in ein vier mal zehn Felder großes Rechteck aufgeteilt. Eroberte Gegenstände verbrauchen je nach Größe unterschiedlich viel Platz. Tränke, Spruchrollen und Gold benötigen nur ein Feld; Bögen, Schilder und Plattenpanzer belegen bis zu sechs Felder. Überlegt Euch gut, was Ihr mit Euch rumschleppt, denn der Platz ist schnell verbraucht. Acht Fläschchen und Spruchrollen finden noch an Eurem Gürtel Platz, die schnell per Knopfdruck anzuwenden sind.
Mit einer Minimal-Ausrüstung beginnt Ihr Euren Feldzug gegen den Dämonen-Lord im Dorf Tristram. Die Dorfbewohner stehen Euch helfend zur Seite: Schmied Griswold hat immer mächtiges Equipment in seinem Shop, außerdem bringt er verschlissene Waffen und Rüstungen wieder auf Vordermann und zahlt gutes Geld für gefundene Artefakte. Cain, der Dorfälteste, hat nicht nur interessante Geschichten auf Lager, er identifiziert für Euch magische Ringe und Amulette – zu einem geringen Obolus von 100 Goldstücken. Im Verlauf des Spiels stellt sich heraus, daß er mehr über Diablo weiß, als er anfangs zugeben will. Schwache Helden sind die besten Kunden von Pepin, dem Heilkundigen. Kostenlos frischt er Eure Lebenspunkte nur im Dorf auf, für unterwegs verkauft er Euch die unentbehrlichen Heiltränke und Zauberspruchrollen. Später mixt er magische Tinkturen, die einen Eurer Charakterwerte um einen Zähler anheben. Hexe Adria ist zuständig für alles, was mit Magie zu tun hat. Sie erneuert Zauberstäbe, verkauft Mana-Tränke und Zauberbücher. Die restlichen Dorfbewohner versorgen Euch mit massenhaft Gerüchten und erteilen Euch Aufgaben, für deren Lösung dicke Belohnungen winken. Diese kleinen Aben-



Mit dem Zauberspruch "Stadtportal" könnt Ihr aus einem tieferen Level direkt nach Tristram gelangen



Mit der Karte findet Ihr den Levelausgang und kontrolliert, welche Abschnitte noch nicht besucht wurden.

! "Diablo" ist Hack'n'Slay pur: Die Konzentration auf die wichtigsten Rollenspiel-Elemente läßt Euch problemlos in die düstere Welt eintauchen, bei jedem Aufstieg Eures Helden erlebt Ihr unmittelbar seine erhöhte Durchschlagskraft. Die süchtig machende Jagd nach Erfahrungspunkten wird durch die Suche nach magischen Artefakten zusätzlich angeheizt. Allein die Möglichkeit eines Neubeginns mit altgedienten Helden, höherem Schwierigkeitsgrad, neuen Dungeons, Gegenständen und Aufträgen ist die beste Idee seit Erfindung der Erfahrungspunkte: Die Genugtuung, mit der sich Euer Superheld mühelos durch Monsterhorden metzelt, die Euch beim ersten Mal übel gepeinigt haben, ist berauschend! Bei der Umsetzung des PC-Originals hätte sich Climax allerdings mehr Mühe geben können: Abgespeckte Animationen und Farben werden der Sony-Hardware nicht gerecht.



TOBIAS HARTLEHNERT

PS vs PC

Die Grafik leidet etwas unter der Konvertierung. Dank höherer Auflösung sieht das PC-"Diablo" besser aus als sein Playstation-Pendant. Auch die Animationen sind spärlicher. Die Steuerung mit dem Joypad geht dafür leichter von der Hand. Das ungenaue Anvisieren der Gegner mit der Maus entfällt. Musik und Geräusche beider Versionen sind nahezu identisch.



Hart umkämpft: Die Ziegenmänner verteidigen den Schrein mit ihrem Leben. Aktiviert Ihr ihn, treten magische Ereignisse ein, die Euch auch schaden können.



Lesepause: Studiert die mystischen Bücher, um mehr über "Diablo" zu erfahren und Aufträge zu erhalten.

JOYPAD-BELEGUNG



teuer werden mit jedem Spiel anders verteilt – wundert Euch nicht, wenn Ihr später mit einer völlig neuen Aufgabe betraut werdet.
Habt Ihr Euer bescheidenes Startkapital sinnvoll investiert, steigt Ihr hinab in die Gewölbe der Kirche. Zombies, Skelette und Gnome versuchen, Euch zu vernichten. Auf Knopfdruck schwingt Ihr die Kampfaxt, feuert Pfeile in die untoten Gerippe und verjagt Zombies mit heiligen Blitzschlägen. Eine rote Leiste zeigt Euch die Zahl der verbleibenden Trefferpunkte, die blaue Säule gibt Auskunft über das restliche Mana. Mit den seitlichen Tastern wählt Ihr Zaubersprüche, kippt einen Heiltrank und stockt Eure Mana-Vorräte wieder auf. Drückt Ihr R2 und L2 gleichzeitig, wird eine Übersichtskarte eingeblendet, auf der Wände, Türen und Treppen eingezeichnet sind. Erlegte Gegner hinterlassen Goldstücke, Spruchrollen und Waffen. Ein blauer Schriftzug zeigt an, wenn es sich um ein magisches Artefakt handelt.
Dummerweise ist Eure Sichtweite im Keller eingeschränkt: Nur in einem kleinen Radius erkennt Ihr anrückende Gegner. Abhilfe schaffen magische Gegenstände, die den Lichtradius erweitern. Sehr hilfreich sind verzauberte Waffen, die Euch durch ein blaues Leuchten anzeigen, hinter welcher dunklen Ecke der nächste Zombie lauert. Kommt es zu einem Kampf, wird der Name des Monsters eingeblendet. Prangt die Schrift in goldenen Lettern, ist Vorsicht geboten, da es sich um ein besonders gefährliches Geschöpf handelt.

Kein Platz mehr im Inventory? Wißt Ihr nicht, wo Ihr die Goldstücke noch hinpacken sollt? Kein Problem – legt alles, was Ihr nicht an den Schmied oder die Hexe verkaufen wollt, mitten im Dorf ab. Die rechtschaffenen Bürger von Tristram werden sich nicht an Eurer Beute vergreifen und die Memory Card speichert Euren Hort.



Der verrückte Zauberer schenkt Euch eines seiner Bücher. Laßt Ihr ihm keine Ruhe, greift er mit Feuerball und Teleporter-Zaubersprüchen an.

HOT Line

DER MAGIER: ...ist die größte Herausforderung. Dank seiner schlechten Konstitution ist es schwierig, ihn heil durch die ersten Stockwerke zu bekommen. Hat er aber seine Zaubersprüche ordentlich gebüffelt, ist er nahezu unschlagbar. Punkte solltet Ihr konzentriert auf Magie und Geschicklichkeit verteilen. Der wichtigste Spruch zum Überleben ist der "Mana-Schild", da die Lebenspunkte auf niedrigem Niveau bleiben. Hat Euer Magier die ersten Level überlebt, ist es sinnvoll, den Charakter zu speichern und ein neues Spiel zu beginnen, um leichter an Erfahrungspunkte zu kommen.
Seine Endwerte sind: Stärke 45, Magie 250, Geschicklichkeit 85, Lebenskraft 80.

Für jedes erlegte Gerippe gibt es Erfahrungspunkte. Startet Ihr mit einem routinierten Helden in ein neues Spiel, werden Euch für die leicht zu besiegenden Monster der ersten Level keine Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Hat Euer Recke die nächste Stufe erreicht, wird dies durch ein rotierendes Ankh angezeigt. Bei jedem Aufstieg verteilt Ihr fünf Punkte auf die vier Charaktereigenschaften. Es darf zu jedem Zeitpunkt gespeichert werden; ein kompletter Spielstand benötigt zehn Blocks auf der Memory-Card. Ihr könnt auch nur den Charakter sichern, um mit Eurem liebgewonnenen Helden ein weiteres Abenteuer zu bestreiten.
Da bei jedem neuem Spielstart der Dungeon neu entworfen wird, gleicht kein Spiel dem anderen. Dank der drei Schwierigkeitsgrade ist "Diablo" auch mit Helden der höchsten Stufe immer noch eine Herausforderung. Achtung: Schlagt Ihr Euch zu zweit durch den Kerker, könnt Ihr Euch gegenseitig verletzen. *au*

! Keine Angst vor neuen Spielideen: Trotz Rollenspiel-Elementen findet Ihr Euch in "Diablo" sofort zurecht. Die unzähligen Gegenstände wecken einen leidenschaftlichen Sammeltrieb, der bei mir schnell zur Sucht wurde. Dank des riesigen Umfangs entdecke ich selbst beim fünften Durchspielen neue Objekte, der Erfahrungslevel meines Charakters kann nicht hoch genug sein. Die Steuerung wurde gegenüber dem PC-Original sogar verbessert, besonders mit Fernwaffen fällt das Monsterplätten leichter. Gut gelungen ist der Zweispieler-Modus: Nicht gegenseitiges Wegschnappen von Gold und Ausrüstung führt zum Ziel, sondern kooperatives Handeln. Ein kleiner Rüffler sei dennoch erlaubt: Die deutsche Synchronisation ist viel schlechter als das englische Original, die Übersetzung mit den lateinischen Namen etwas unglücklich.

ANDREAS ULRICH


Aus einem Icon-Menü wählt Ihr den gewünschten Zauberspruch (links). Im Inventory (Bilder Mitte, rechts) herrscht stets Platzmangel (siehe Randspalte).

SPIELSPASS 86%

PRESS START TO CONTINUE
DIABLO
Software © 1998 Electronic Arts, portions © 1996 Blizzard Entertainment. All rights reserved.

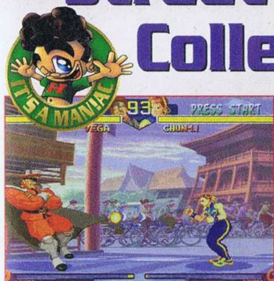
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	70%
SOUND	81%

Ein teuflisches Vergnügen: Faszinierendes Action-Rollenspieler mit cleverer Spielidee – innovativ & spannend!

AB 12

Entwickler: Capcom, J

Street Fighter Collection



Ist Chun-Li richtig sauer, weicht selbst Obermotz M. Bison einen Schritt zurück!

SA Mit zwei CDs begeistert Capcom die deutsche "SF"-Fraktion – die erste Scheibe enthält die beiden letzten Prügel-Klassiker im alten Gewand: "Super SF 2" und die beschleunigte Turbo-Version, in der erstmals Oberekel Gouki die Knochen seiner Feinde bricht.
Wer lieber mit Cartoon-ähnlichen Helden über den Bildschirm fegt, legt die zweite CD ein – darauf befindet sich "SF Alpha 2 Dash". Mit 18 liebevoll animierten Zeichentrick-Figuren – darunter viele unbekannte Charaktere – prügelt Ihr durch nagelneue Szenarien. Nebenbei ließen sich die Designer ein paar neue Moves einfallen (z.B. Kens tiefer Roundhouse-Kick), modifizierten die Steuerung und spendierten neue Spieloptionen, wie z.B. die dreistufig aufladbaren Super-Combos.
"Street Fighter"-Fans können wir diese Compilation trotz fehlender Gimmicks und Randinfos à la "Namco Museum" bedingungslos empfehlen. *ak*

SPIELSPASS	88%
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	70%

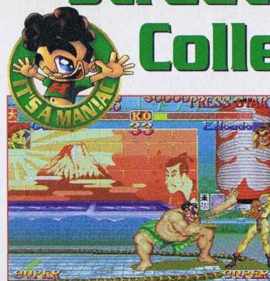
Sammlung der besten 2D-"Street Fighter". Bei den "Super"-Fassungen sind alle klassischen Figuren vertreten. Leider ohne jegliche Goodies.

AB 12

Andere Versionen
Für Playstation erschienen, siehe rechts.

Entwickler: Capcom, J

Street Fighter Collection



Schwergewicht E. Honda hält sein Badezimmer akribisch sauber: Hier seine Super-Watschen.

PS Die Playstation-Collection zur erfolgreichsten Prügelreihe aller Zeiten gleicht inhaltlich dem Saturn-Pendant. Für "Street Fighter"-Fans lohnt sie sich selbst dann, wenn "Alpha 2" schon langsam im Schrank verstaubt – immerhin enthält der "Dash"-Nachfolger neue Specials und versteckte Kämpfer. Dazu kommen die klassischen "Super"-Varianten, die mir nach wie vor am besten gefallen: Hier treten all die Spielfiguren auf, die mir schon in der Spielhalle ans Herz gewachsen sind: Buschmonster Blanka und die putzige Cammy, der hünenhafte Jamaikaner Dee-Jay und Indianer-Häuptling Thunder Hawk. Von Kung-Fu-Meister Fei-Long, Badewannen-Fan Honda und Schlitzkünstler Balrog (hierzulande Vega) ganz zu schweigen.
Eine gelungene Abwechslung zur Polygon-Dröhnung, die uns andere Hersteller verpassen – wobei Capcom auch bei den Playstation-CDs auf sämtliche Goodies verzichtet hat. *ak*

SPIELSPASS	88%
HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	76%
SOUND	70%

Nostalgiker frohlocken: Endlich gibt's zwei klassische "Street Fighter"-Episoden auch für die Playstation – und dazu noch "Alpha 2 Dash".

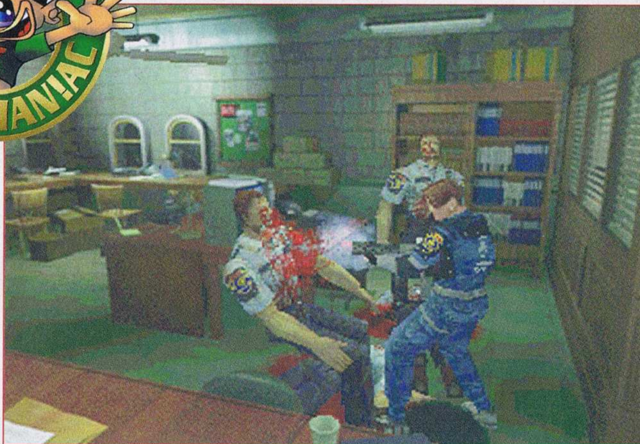
AB 12

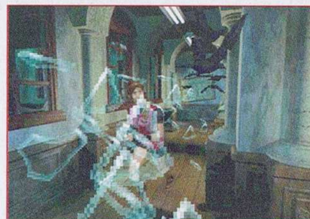
Andere Versionen
Für Saturn erschienen, siehe links.

Entwickler: Capcom, Japan

Resident Evil 2




Die Hölle auf Erden: Jeden Meter müssen sich Claire und Leon gegen unheimliche Kreaturen behaupten.


Schockeffekt pur: Gekonnt spielt Capcom mit Euren Ängsten und setzt Euch Krähen, Spinnen und Rieseninsekten aus.


Kroko-Deal: Das riesige Ungetüm ist nicht mit konventioneller Waffengewalt zu stoppen: Eine Gasflasche wirkt Wunder...

Lade-zeiten sind wie beim Vorgänger ein ständiger Begleiter der "Resident Evil 2"-Helden. Allerdings fallen die Pausen jetzt einen Tick kürzer aus, gleichzeitig werden mehr Hintergrundbilder pro Szenario geladen: Im Schnitt dauert der Schritt durch die Ladetür (Wechsel des Schauplatzes) etwa fünf Sekunden. Dazu erklingen stilechte Soundeffekte: Elektro-Schleusen heben sich mit einem "Whoosh", Eichenportale dagegen fallen knarzend hinter Euch in's Schloß.

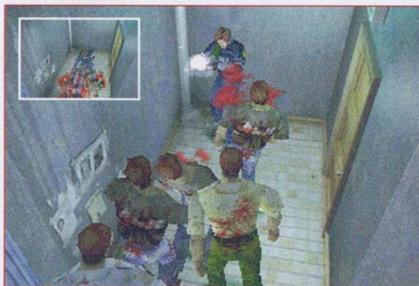
Ein Trick, damit die Ladezeit kürzer erscheint: Türen öffnen und schließen sich.



Wie Ihr an diese Klamotten kommt, verraten wir Euch im "Last Resort".



Nach einer dramatischen FMV-Einführung befindet Ihr Euch in einer Trümmerlandschaft, Zombies wanken auf Euch zu: Die Fortsetzung des Action-Abenteuers "Resident Evil" gönnt Euch keine Erholungspause.
Als junger Cop Leon Kennedy (auf der ersten von zwei "Resident Evil"-CDs) oder besorgtes Mädel Claire Redfield löst Ihr einfach strukturierte Rätsel unter permanenter Bedrohung. Die besondere Atmosphäre entsteht dabei nicht im Zusammenbauen einer Sprengladung oder der Suche nach einem Schlüssel. Vielmehr konzentriert sich Capcom bei seiner filmreifen Inszenierung auf Spannung durch vorberechnete Kameraeinstellungen. Statt wackliger Polygonbauten besteht jede "Evil"-Szenerie aus einer Handvoll detailreicher (und blutiger) Render-Ansichten von Polizeirevier, Abwasserkanälen und verrosteten Labors. Je nachdem, wo Ihr Eure Polygonfigur hinsteuert, schaltet die Kameraperspektive in eine andere Ansicht – und nimmt Euch für Sekundenbruchteile die Orientierung im brutalen Schlagabtausch mit den keuchenden Kreaturen. Da nur wenige der Hintergrundbilder ins Playstation-RAM passen, trennen die Designer unterschiedliche Schauplätze durch Türen und Schleusen. Sobald Ihr durch diese "Abschnitts-Grenzen" marschiert, wird eine Handvoll neuer Hintergründe geladen (siehe linke Randspalte). In den einzelnen Szenarien wandert Euer Charakter mal vor, mal hinter Schreibtischen, Absperrungen und Kontrollpulten – immer auf der Suche nach Notizen, Munition und Schlüsseln, die den Zutritt in neue Bereiche ermöglichen. Nur in speziellen Räumen kann mit Hilfe von Schreibmaschinen der Spielstand gespeichert und durch


Flucht ist keine Option: Nach der haarsträubend blutigen Schlacht bleiben nur Leichen übrig (oben links).


Echtzeit-Morphing: Vor Euren Augen mutieren eklige Biester zu schaurigen Fleischbergen...

! Wer mit dem trashigen Splatter-Ambiente und den simplen "Von A nach B"-Rätseln des Vorgängers nichts anfangen konnte, wird auch um Capcoms neue Zombie-Schlacht einen großen Bogen machen. Die objektiven Qualitäten von "Resident Evil 2" stechen jedoch auch Gruselgegnern ins Auge: Überragende Präsentation, filmreife Animationen und ein professioneller Soundtrack, der optimal zur düsteren Stimmung paßt. Das im Vergleich zum Vorgänger bis zur Perfektion ausgebaute Story-System mit vier unterschiedlichen Plots hebt "RE 2" locker über die Prädikats-Hürde. Die von Christian angeführten Kritikpunkte stören mich kaum, Verbesserungen im Detail (farbige Zuordnung der Schlüssel auf der Karte, automatische Zielfunktion) runden den spannenden Horror-Trip ab: Die "RE"-Designer sind Meister der Schockeffekte!


TOBIAS HARTLEHNERT









Nur gute Waffen (links) und die richtigen Gegenstände am richtigen Platz (mittlere Bilder) bahnen Euch den Weg zur Mutter aller Biowaffen (rechts): "Resident Evil 2" setzt auf eine ausgewogene Mischung zwischen Action und überlegtem Vorgehen bei Rätseln.



Als "Hunk"-Soldat auf verlorenem Posten: Zusatz-Spielmodi motivieren Euch zu ausgedehnten Abenteuern.



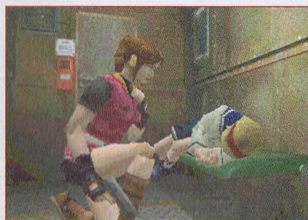
Echtzeit-Beleuchtung mal anders: Dieser Hüne bringt Eure schlotternde Spielfigur ganz schön in's Schwitzen.



Wer sich infiziert, hat (meist) verloren: Innerhalb von Sekunden wird aus dem gesunden Polizeichef (oben links) ein übel mitgenommener Wirtskörper!

Vorratskisten das Inventar organisiert werden. Das ist entscheidend, denn das beliebige Ablegen von Gegenständen ist nicht erlaubt. Wenn zu einer kritischen Stelle der Schlüssel (oder ein heilendes Büschel Kräuter) fehlt, sind zeitraubende Märsche zur nächsten Vorratsbox nötig. Besonders wichtig für die Flucht aus der verseuchten Stadt ist die richtige Kampftaktik. So tauchen verstümmelte, in Blutlachen liegende Gegner nicht mehr auf, und das Gebiet ist (vorerst) gesäubert. Doch bei Munitionsmangel gilt es, durch geschicktes Vorbeilaufen dem Dezimieren der Energieanzeige zu entgehen: Zombies versuchen grunzend, Euch zu ergreifen, und beängstigend real tapsende Monsterspinnen sprühen Giftschwaden durch den Kanal, während Ihr panisch das nächste Munitionspaket sucht. Schon anhand des Gehörs ortet Ihr die Gefahr: Stöhnende Laute künden von Untoten um die Ecke, Licker-Monster dagegen kennzeichnet ein schauerliches Keuchen. An bestimmten Stellen im Spiel lernt Eure Spielfigur darüberhinaus andere Personen kennen, die für kurze Zeit gesteuert werden. Seid Ihr als unbewaffnete kleine Sherry unterwegs, ist jeder Zombie eine lebensbedrohliche Gefahr, während die mysteriöse Ada dem Cop Leon schon mal per Zombie-Tötung das Leben rettet.

Stück für Stück setzt sich durch Videosequenzen, Polygon-Intermezzi und gefundene Notizen eine furchterregende Story über Gene, Haß und Wahnsinn zusammen. Um alle Facetten und Wendungen der Hollywood-reifen Geschichte zu erfahren, sind vier Komplettsitzungen nötig: Nach dem Durchspielen des "A-Szenarios" von Claire oder Leon werden die Erlebnisse des jeweils anderen Charakters im B-Szenario ebenfalls gespielt. Die Position von Gegenständen ist verändert, neue Bereiche müssen gesäubert werden und neue Schockeffekte erschrecken Euch. So ergeben sich insgesamt vier Spielvarianten, die Eure Langzeitmotivation erhöhen. Apropos: Da je nach benötigter Zeit und der Zahl der Speichervorgänge eine Bewertung folgt, sind auch siegreiche Zombie-Killer zu weiteren Spielen ermutigt. Nicht nur, weil Rekordzeiten den Zugriff auf Waffen mit unbegrenzter Munition (Raketenwerfer, Gatling-Gun) ermöglichen, sondern auch, weil dann die Spielvariante "The 4th Survivor" als Belohnung wartet. Hier versucht Ihr, als Soldat einer vom Umbrella-Konzern beauftragten Kommandoeinheit in bester Action-Manier aus dem Grauen zu entwischen – statt Schlüsselsuche und Tagebuch-Lektüre zählt in diesem Modus ausschließlich schnelle Reaktion und effizienter Einsatz von Magnum und Heilkraut. *cb*



Claire in Sorge: Woher rühren die hartnäckigen Bauchschmerzen der kleinen Sherry?



Beängstigend echt: In den Kanalsystemen tapsen giftsprühende Mega-Taranteln auf Euch zu!

Die Atmosphäre

unterscheidet "Resident Evil 2" von anderen Horror-Spielen. Damit Euch die Angst des Helden in die Glieder fährt, solltet Ihr auf die richtige Spielumgebung achten. Am besten wagt Ihr Euch in einem völlig abgedunkelten Zimmer mit ordentlichem Hifi-Soundsystem in das Grauen. So heben Euch die Schockeffekte garantiert aus dem Sessel. Greift gerade mal kein Monster an, bleibt Ihr durch düstere Klänge unter Hochspannung!





Schockeffekte wie in der Geisterbahn: Nur mit der richtigen Ausstattung kommt der Adrenalin-Schub!

! Der Schreck fährt Euch regelmäßig in die Glieder, wenn Ihr zur Zombie-Jagd blast: In Punkto Atmosphäre ist "Resident Evil 2" brillant, vom Anfang bis zum schier endlosen Horror-Finale. Doch das Spiel läßt sich nicht auf Schockeffekte und Blutlachen reduzieren: Die akribische Konzeption der Story-Varianten, die sich erst nach mehrmaligem Durchspielen erschließen, macht "RE 2" zum Videospielmeilenstein – wo sonst haben die Designer das Zusammenspiel von FMV-Sequenzen, Gegenständen und Charakteren so effektvoll arrangiert? Daß Profis über das kleine Spielareal nörgeln (in wenigen Stunden haben diese den Abspann auf dem Monitor) und der Steuerung Finessen wie der Seitschritt fehlt, kann den Gesamteindruck kaum trüben: Capcom hat ein Highlight geschaffen, das selbst nach Wochen noch zum Schaudern einlädt.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 88%

RESIDENT EVIL 2

LOAD GAME
NEW GAME
OPTION
©CAPCOM CO.,LTD.1998
©CAPCOM U.S.A.,INC.1998 ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER: CAPCOM
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 86%
SOUND: 88%

Höllenhunde und Mutanten-Monster: Ein kurzer, aber heftiger Horror-Schocker mit Rätsel-Elementen und Grusel-Garantie.

AB 18



Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

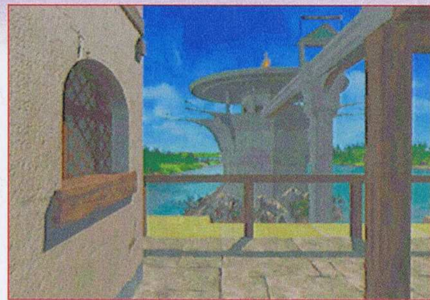
Entwickler: Cryo, F

Atlantis



Besonders stolz sind die französischen Entwickler auf ihre Synchronisations-Technik. Die Lippenbewegungen der Charaktere passen exakt zu den gesprochenen Worten. Leider wird der Effekt durch die versteinerten Gesichtszüge wieder zunichte gemacht.





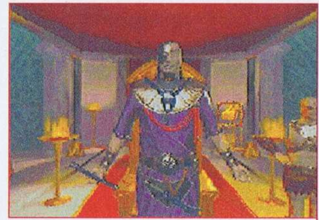
Schritt für Schritt tastet Ihr Euch durch die Stadt: Für jede Bewegung wird eine Rendersequenz geladen.



Aufruhr im sagenumwobenen Reich von "Atlantis": Die Königin wurde von rüden Banditen gekidnappt, ihr Gefolge dahingemetzelt. Frisch in ihre Leibgarde berufen, macht sich der junge Seth auf Spurensuche. Schon bald zeigt sich, daß hochgestellte Staatsmänner ihre Finger im Spiel haben und Euren Nachforschungen im Wege stehen.

Als Seth durchstreift Ihr 3D-Atlantis aus der Ich-Perspektive: Die gerenderten Panoramen könnt Ihr zwar nicht frei begehen, aber rundherum rotieren und damit in alle Richtungen blicken. Ein Pfeil offenbart die möglichen Marschrichtungen. Bewegt Ihr Euch, zeigt eine Videosequenz die Wanderung. Mit den Bewohnern der Stadt kommt Ihr über ein Icon-Menü ins Gespräch: Klickt auf das Bild einer Person, um Euren Gegenüber auszufragen.

Das Abenteuer ist in kleine Episoden unterteilt. Macht Ihr einen fatalen Fehler, werdet Ihr zum Anfang des Abschnitts zurückversetzt. Zwischen Puzzle-Spielen mit Hebeln und Schaltern erwarten Euch auch Actioneinlagen. *au*



Der Prinz ist sauer: Wählt Ihr "Daumen nach oben", erzählt Seth ergeben die Wahrheit.

Andere Versionen
Eine PC-Version ist bereits erhältlich.

„Atlantis" **ANDREAS ULRICH** ist auf dem Saturn nur mit viel Geduld und Zeit genießbar. Die Ladepausen zerstören jede Atmosphäre und machen das Adventure nahezu unspielbar. Wer nicht bereits nach zehn Minuten das Joypad an die Wand feuert, wird von stumpfsinnigen Rätseln entmutigt: Nur ständiges Ausprobieren führt zum Ziel. Da Ihr nicht an jeder Stelle speichern dürft, müßt Ihr knifflige Szenen immer wieder von neuem durchlaufen. Zumindest sind Grafik und Sound ordentlich inszeniert, die 3D-Umgebung ist technisch gut gelungen. Der Unterschied zwischen Render- und Echtzeitgrafik ist allerdings deutlich erkennbar.

SPIELSPASS **45%**

HERSTELLER: SEGA
SYSTEM: SATURN
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 60%
SOUND: 73%

AB 12

Vor gnadenlosen Ladepausen und miesen Rätseln kapitulieren sogar Adventure-Freaks. Da rettet auch der gute 3D-Ansatz wenig.

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Christian Blendl (cb), Oliver Ehrle (oe), Andreas Knauf (ak), Tobias Hartlehnert (th)
Freie Mitarbeiter: Michael Kim (mk), Andreas Ulrich (au), Ulrich Steppberger (us)
Digitale Fotografie: Olympus C-800L

Die Redaktion (keine Tips&Tricks-Hotline!) erreichen Sie unter Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
M@N!AC online: www.logon.de/maniac

Art Direction: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Forsaken", © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
(keine Kleinanzeigen!) Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon (0 89) 31906-0, Fax -113
Lithographie: Kreuzeder & Partner Werbeagentur/BDW, 86150 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf (bei Salzburg)

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten

2nd2none	87
Acclaim	51
Activision	31
aRJay Games	95
Belhag	87
BMG Interactive	15, 41, 4. US
CDG	87
Codemasters	2. US, 3
Cyber Games	105
Electronic Arts	4, 18, 19
Game It!	95
Game Shop	95
Hint Shop	97
Jöllenbeck	99
Konami	17, 4. US
Line Edition	95
Mega Game Point	107
Megastar	97
MieKro Multimedia	75
Modern Media	79
Psygnosis	11, 47
Sony	25
Test'n'Take	105
Theo Kranz Versand	42, 43
Tradelink	107
TV Games	97
Vidis Elektronik	83
Virgin Interactive	91
Zapp Games	75

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:

Breath Of Fire 3 US	119,90
Final Fantasy Tactics US	119,90
Saga Frontier US (April)	119,90
Resident Evil 2 Us/JP	ab 129,90
Grand Turismo JP	139,90
Samurai Spirits 1 & 2	139,90
Tenchu JP	139,90
X-Men VS Streetfighter	139,90
Bushido Blade 2 JP	149,90
G-Darius JP	149,90
Parasite Eve JP	149,90
Soukaigi (Square JP)	149,90
Thunderforce 5 JP (Mai)	i.V.

SEGA SATURN:

Advanced World War JP	119,90
Shining Force 3 - Part 2	119,90
Dracula X/Castlevania X	119,90
Phantasy Star Collection	119,90
Dragon Force 2 JP	129,90
Battle Garegga (Shooter)	129,90
Burning Rangers JP	129,90
Dead Or Alive JP	129,90
Dungeons & Dragons JP	129,90
House o.t. Dead +gun	129,90
King of Fighters 97 ab	129,90
Langrisser Dramatic Ed.	129,90
Terra Diver JP	129,90
Vampire Savior JP	ab 129,90
X-Men vs Streetfighter	ab 129,90
Gun Griffon 2 JP	139,90
Panzer Dragoon RPG	139,90
Thunderforce 5 JP	139,90
Doukoku (Anime Erotik)	149,90
Eve Lost One (Erotik JP)	149,90
Grandia JP	149,90
Yu-No (Anime Erotik JP)	149,90

NINTENDO 64:

Zelda 64	i.V.

MAGAZINE:

Gamefront DT	5,80

JETZT VORBESTELLEN!

Thunder Force 5 (Mai, PSX)
Saga Frontier US (PSX)
Sakura Wars 2 (Saturn)
Soukaigi JP (PSX)
Star Ocen 2nd Story (PSX)

Komplettlösungen/Movelisten
Resident Evil 2, Grandia uvm

Irrtümer, Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten. Wir haften nicht für Inkompatibilität. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM 40,00.

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
✆ 07033 / 80237

DEALER AGAINST GAME-PIRACY

Gebrauchtspiele !

– An- und Verkauf –

SEGA • Nintendo • Sony

030 / 7 87 51 92 – 030 / 7 81 15 36

"Marktübersicht Telespiele" gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

Best of Internet · Cool Spot · webTIP TOP 5% 1997

MAN!AC online

500.000 Hits pro Woche

feature – Jede Woche neue Previews zu den aktuellsten Videospielen. Hier findet Ihr auch Messeberichte und Schwerpunktartikel.

news – Brisante Nachrichten und exklusive News aus der Welt der Computer- und Videospiele, aus Technik, Medien und Unterhaltung.

game reviews – Jede Woche vier aktuelle Tests – noch vor Erscheinen des Heftes. So wißt Ihr immer rechtzeitig, was sich zu kaufen lohnt.

interview – Interviews mit Programmierern und Spieleproduzenten, jeweils zweisprachig im Original und mit deutscher Übersetzung.

out now – Welches Spiel kommt heute in den Handel? Surft zu "out now" und Ihr seid auf dem Laufenden, was in Deutschland abgeht.

mailiac – Das einzige deutsche WWW-Videospieleforum mit Leser-Diskussionen und Online-Chat mit der Redaktion und Industrie-Vertretern.

archives – Unser Archiv wächst wöchentlich und enthält bereits die Tests **aller** Saturn- und Playstation-Spiele sowie Hunderte von Cheats und Tips.

www.logon.de/maniac

Game It!

Titel des Monats April (PSX):
Newman Haas Racing* 89,95

① ☎ 0180/522 5300
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 5..3.98
* = *noch nicht verfügbar am 5.3.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

C & C 2	89,95
Diablo*	89,95
F1 '97	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Nightmare Creatures	79,95
One*	84,95
Resident Evil 2*	89,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Riven (Myst 2)	99,95
Tomb Raider 2	89,95

SONY PSX

Abe's Odysee	77,95	
Ace Combat 2	84,95	
Actua Eishockey*	89,95	
Actua Golf 2	84,95	
Actua Soccer	39,95	
Actua Soccer 2	84,95	
Actua Tennis 2*	84,95	
Adidas Power Soccer 2	87,95	
Agent Armstrong	74,95	
Air Combat Platinium	39,95	
Air Race	89,95	
Alien Triology	42,95	
Alundra*	79,95	N
Ark of time	79,95	
Armored Core*	79,95	N
Atari Arcade Hits	69,95	
Atari Arcade Hits 2	74,95	
Auto Destruct	89,95	
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95	
Baphomets Fluch 2	79,95	
Batman & Robin*	89,95	
Battle Arena Toshinden	39,95	
Battle Arena Toshinden 3	79,95	
Battle Stations	77,95	
Beast Wars	79,95	
Blazing Dragons	74,95	
Bleifuß 2*	69,95	
Bloody Roar	79,95	
Brahma Force	79,95	N
Breath of Fire*	84,95	N
Broken Helix	84,95	
Bug Riders*	74,95	
Buggy*	84,95	
Bushido Blade	79,95	
Bust a Move 2	42,95	
Bust a move 3	59,95	
Castlevania	79,95	
Caesar's Palace	79,95	
Cart World Series*	74,95	N
Cheatbuch	**24,95**	
Chill *	74,95	N
Clocktower	84,95	N
Command & Conquer	84,95	
C & C 2: Alarmstufe Rot	89,95	
Colony Wars	79,95	
Cool Boarders 2	84,95	P
Crash Bandicoot 1 Platinum	39,95	
Crash Bandicoot 2	79,95	
Crime Killer	a.A.	
Critical Depth	72,95	
Croc	84,95	
Crow: City of Angles	74,95	
Deathtrap Dungeon	89,95	P
Destruction Derby 2	39,95	
Devil Deceiption	79,95	
Diablo*	89,95	
Discworld 2	89,95	
Dogdem Arena	79,95	
Dungeon Keeper*	79,95	
Dynasty Warriors	89,95	
Extreme Games 2	69,95	
Extreme Snowbreak	79,95	N
Fade to Black	39,95	
Felony 11-79	89,95	
Fifa 96	44,95	
Fifa 98	84,95	
Fighting Force	94,95	
Final Fantasy 7	89,95	
Formel 1 '97	89,95	
Formula Karts	89,95	
Forsaken*	84,95	
Frogger	69,95	
G-Police	89,95	
Gex 3D*	87,95	
Ghost in the Shell*	84,95	P
Gran Tourismo*	97,95	P
Grand Theft Auto	79,95	
Hard Boiled	84,95	
Heart of Darkness*	87,95	N
Hercules	79,95	
Herks Adventure	84,95	
Hexen	84,95	
Hugo 1*	84,95	N
Indy 500*	79,95	
Int. Superstar Soccer Deluxe	74,95	
Int. Superstar Soccer Pro	79,95	
International Track & Field	39,95	
Isnogud	84,95	N
Jersey Devil	89,95	
Jet Moto 2*	84,95	
Jet Rider 2*	79,95	
John Madden NFL 98	84,95	
K 1 Fighting	89,95	
Klonoa*	79,95	P
Kula World*	79,95	N
Kurushi	69,95	
Lost World: Jurassic Park	84,95	
Lucky Luke*	89,95	
Magic the Gathering	74,95	
Masters of Teräs Käsi*	79,95	
Match Day 3*	89,95	
Maximum Force	84,95	
MDK	79,95	
Megaman X3	79,95	
Megaman 8*	89,95	
Megaman Battle & Chase*	89,95	
Men in Black*	89,95	N
Micro Machines V3 Platin.	39,95	N
Midnight Run	89,95	
Midway's Arcade Gr. Hits 2*	89,95	N
Monopoly	79,95	
Monster Truck	79,95	
Motocross*	a.A.	
Moto Racer	84,95	
Motor Mash	79,95	
Myst	77,95	
Nagano Winter Olympics	99,95	
Namco Museum 5	79,95	
Nascar 98	79,95	
NBA Fast Break*	69,95	N
NBA Hangtime	84,95	
NBA 98	84,95	
NBA in the Zone 98*	a.A.	
Need 4 Speed 2	79,95	
Need 4 Speed 3*	84,95	
Newman Haas Racing	89,95	
NHL Breakaway '98	79,95	
NHL Faceoff 97	79,95	
NHL Face Off 98	72,95	P
NHL Hockey 98	84,95	P
NHL Powerplay Hockey '98	74,95	
Nightmare Creatures	79,95	
Nuclear Strike	84,95	
One*	84,95	
Overboard	79,95	
Pandemonium Platinium*	42,95	N
Pandemonium 2	79,95	
Panzer General 2	79,95	
Parappa the Rapper	69,95	
Pax Corpus*	84,95	
Perfect Assasin*	79,95	N
PGA Tour Golf 98	89,95	
Player Manager	84,95	
Pitfall 3D-Beyound the j.*	84,95	N
Point Blank*	79,95	N
Porsche Challenge Plat.*	39,95	P
Powerboat Racing*	89,95	
Premier Manager 98	89,95	
Pro Pinball - Timeshock	84,95	P
Pulse (Depth)*	74,95	P
Rage Racer	84,95	
Rallye Cross	69,95	
Rampage World Tour	74,95	
Rapid Racer	79,95	
Rascal	87,95	
Rayman	39,95	
Raystorm	69,95	
Ray Tracer	69,95	
Rebel Assault 2	84,95	
Reboot*	89,95	
Resident Evil Directors Cut	79,95	
Resident Evil 2*	89,95	P
Return Fire	84,95	
Ridge Racer Revolution Plat.*	39,95	
Risiko	79,95	
Riven	99,95	P
Road Rash	44,95	
Road Rash 3D*	84,95	
San Francisco Rush*	84,95	
Sensible Soccer 2000*	79,95	N
Shadow Gunner *	79,95	N
Shadow Master	87,95	
Skull Monkeys	89,95	
Slam'n'Jam	74,95	
Snowracer*	84,95	N
Soul Blade Platinum*	39,95	P
Soviet Strike Platinum	39,95	P
Spawn *	56,25	N
Spice World*	42,95	N
Street Fighter Collection	79,95	
Street Fighter EX Plus	74,95	P
Suikoden	84,95	
Supercross 98 feat.McG.*	79,95	
Super Pang Collection*	89,95	
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95	
Syndicate Wars	84,95	
Tekken 2 Platinium*	39,95	P
Tenka Life Force	84,95	
Tennis Arena*	79,95	N
Test Drive 4	84,95	
Tetris Plus	74,95	
Time Crisis	79,95	N
Tilt	69,95	
TOCA	84,95	
Tomb Raider 1 Platinum*	39,95	N
Tomb Raider 2	89,95	
Total Driving	79,95	
Total NBA 98*	74,95	N
Transport Tycoon	74,95	
Treasures of the Deep*	79,95	P
Tripple Play 99*	84,95	
Twisted Metal World Tour	79,95	
Ubik*	84,95	
V-Rallye	79,95	
Vandal Hearts	84,95	
Virtual Baseball 99	79,95	
VMX Racing*	84,95	
VR 3000*	79,95	N
VR Baseball	74,95	
VR Pool	74,95	
Warcraft 2	84,95	
Warhammer 2:Dark Omen*	84,95	N
Wayne Gretzky 98*	74,95	
WipEout 2097 Platinium	39,95	N
World Rallye Championship	79,95	N
Worms Platinium	44,95	
Wreckin' Crew	89,95	
X-Men	79,95	
Xenogracy*	79,95	N
Zero Devide	84,95	
Z	69,95	

PSX HARDWARE

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Controller Infrarot*	77,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkr. m. Ped Drivewheel	124,95
Link Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Multinorm	**349,95**
Umbauchip für US+Jap	**14,95**
Playstation Tasche Sony incl. Memory Card u. Controller	79,95
Predator Lichtpistole	59,95
Protector Gun	27,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

SEGA SATURN

Amok	79,95	
Athlete Kings	74,95	
Atlantis	84,95	N
Baku Baku Animal	49,95	
Bug Too	69,95	
Burning Rangers	74,95	N
Darius 2	54,95	
Dark Savior	69,95	
Daytona USA Championship	79,95	
Discworld 2	69,95	
Dragon Force	69,95	
Enemy 0	89,95	
Fighters Megamix	79,95	
Formula Karts	69,95	
King of Fighters 95	69,95	
Last Bronx	79,95	
Lost World	69,95	
Manx TT	84,95	
Marvel Super Heroes	69,95	
Mass Destruction	69,95	
Megaman X3	69,95	
Mr. Bones (2 Discs)	69,95	
NBA Action 98	69,95	
NBA Live 98	89,95	
NHL Hockey 98	69,95	
NHL Powerplay Hockey 96	69,95	
NIGHTS	69,95	
NIGHTS 3D+Control Pad	119,95	
Pandemonium	69,95	
Panzer Dragoon 2	79,95	
Panzer Dragoon Saga	74,95	N
Resident Evil	79,95	
Saturn Bomberman	69,95	
Scorcher	69,95	
SEGA Rally	79,95	
SEGA Touring Car	79,95	
SEGA Worldwide Soccer 97	79,95	
SEGA Worldwide Soccer 98	79,95	
Shining The Holy Ark	69,95	
Sky Target	69,95	
Sonic 3D Flicky's Island	79,95	
Sonic Jam	69,95	
Sonic R	84,95	
Steep Slope Sliders	79,95	
Streetfighter Collection	69,95	
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95	
Tetris Plus	69,95	
The House of the Dead	74,95	N
incl. Gun	109,95	N
Three Dirty Dwarves	69,95	
Tilt	69,95	
Tomb Raider	79,95	
Torico (Gekka Mugentan)	69,95	
Virtua Fighter 2	79,95	
Virtua Fighter Kids	69,95	
Virtual On	79,95	
Winterheat	79,95	
Wipeout 2097	69,95	

SATURN HARDWARE

Action Pack (Saturn+Sega WW Soccer'97, SegaRally)	399,95
Saturn MPEG Karte	319,95
Tomb Raider Pack(Saturn+Tomb Raider, Demo CD)	349,95
World Series Baseball 2	69,95
3D Control Pad	64,95
6-Spieler-Adapter	69,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
Arcade Racer (Lenkrad)	109,95
Backup Memory	99,95
Control Pad	44,95
Photo CD Betriebssystem	44,95
Cordless Pad (2 Stck)	119,95
Virtua Gun	79,95
Virtua Stick	79,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
Wilhelminenstr. 9 · 06151/28860

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 **Neu ab April**

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255

Wacker-str.
Anheggerstr.
Kolpingstr.

89073 Ulm
Frauenstr. 118 · 0731/921 64 97

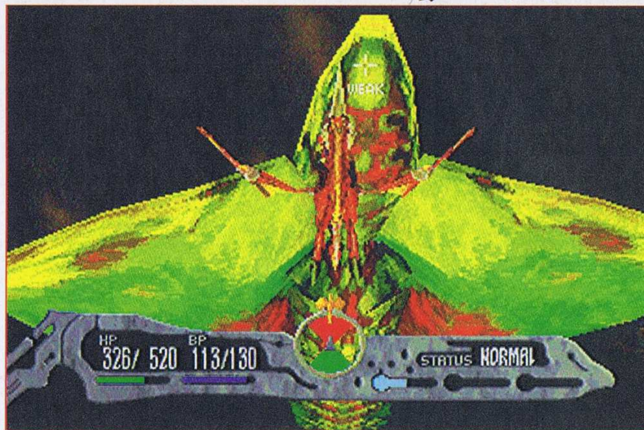
Entwickler: Sega Team Andromeda, J

Panzer Dragoon Saga





Den Eingang zum Wüstentunnel pustet Ihr mit einem Sandsturm frei: Zwei Schalter müßt Ihr hierfür finden.



Edge und sein Drache stellen sich in den Wüstenhöhlen einer gewaltigen Sand-Amöbe: Euer Radar zeigt das Schußfeld des Biestes – rechtzeitig ausweichen!



Nach dem weltweiten Gen-Krieg herrschen in der Welt von "Panzer Dragoon Saga" Machtkämpfe und Intrigen: Der finstere Imperator schickt seinen Eliteoffizier Crayman auf die Suche nach den verschollenen Genwaffen – scheußliche Ungeheuer, die nach dem Krieg in Minen und Höhlen verbannt wurden. Sein großer Widersacher ist der geheimnisvolle Carmen, der eine Wunderwaffe im sagenumwobenen "Tower" vermutet. Ihr beginnt Euer Abenteuer als der mutige Jüngling Edge, der als freier Söldner des Imperiums eine verlassene Mine bewachen soll. Im Inneren findet Ihr die versteinerte Schönheit Azel, in die Ihr Euch sofort verliebt. Doch Cragman und sein Gefolge stehlen das Fossil und mißbrauchen das mächtige Wesen für ihre düsteren Pläne: Eure Suche nach der Schönheit beginnt.
Statt zu Fuß loszumarschieren, reitet Ihr bis auf wenige Zwischenlandungen in Städten und Dörfern auf dem Rücken Eures Drachen, der den eigentlichen Rollenspielcharakter darstellt: Edge fungiert lediglich als Einkäufer und Gesprächspartner. Aus der Rück-Perspektive flattert Ihr durch Schluchten und Wüsten, erforscht Höhlensysteme und Inselgruppen. In Pyramiden und Schatztruhen entdeckt Ihr Heiltunks und Waffenartefakte, die Ihr behaltet oder im nächsten Dorf verhökert. Unterwegs fallen Euch Amöbenschwärme, Schalentiere und Säureechsen an: Via Schußwinkel-Radar weicht Ihr den Angriffen Eurer Gegner aus und sammelt Energie für eigene Attacken. Drei Energiekanister nutzt Ihr für konzentriertes Laserfeuer, herumschwirrende Raketen und gewaltige Heil- und Zerstörungsmagie. Jedes Monster hat obendrein eine Achillesferse. Die verfügbaren Magieattacken richten sich nach der Konfiguration Eures Drachen, dessen Eigenschaften Angriff, Verteidigung, Gewandtheit und Schnelligkeit Ihr selbst einstellt. Mit höheren Erfahrungslevels steigen die Punkte, die Ihr auf die Attribute verteilt. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein mächtiger Levelboss, den Ihr nur besiegt, wenn Ihr seine Schwachstellen konsequent ausnutzt. In Dörfern und Städten holt Ihr Euch wertvolle Tips von den Einwohnern, kauft neue Waffen und gesellt Euch zum Saufgelage in der Bar. *oe*

Vermöbelt

Eure Feinde nicht blindlinks, sondern probiert verschiedene Taktiken aus: Monsterschwärme haben meist einen Führer, nach seinem Exitus fliehen seine Anhänger. Durch geschicktes Navigieren findet Ihr bei mächtigen Monstern eine Schwachstelle, die durch ein Fadenkreuz mit der Notiz "weak" (dt: "schwach") markiert ist. Hier zeigen Eure Treffer doppelte Wirkung!



In der Bar wird nachts gezecht: Manche Leute trefft Ihr nur zu bestimmten Tageszeiten an.

SPIELSPASS 80%

PANZER DRAGOON SAGA

HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	87%
SOUND	80%

Tolle Mischung aus Rollenspiel und Action-Adventure: Erforscht eine riesige Welt voll Monster und Spezialeffekte.

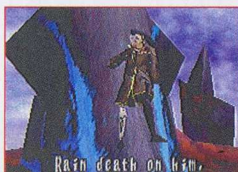
AB 16

! "Panzer Dragoon Saga" ist nicht speziell den Rollenspielern vorbehalten, sondern ein faszinierender Genremix für alle Fans der Serie: Das Spiel führt Euch durch die Welt von Edge, der Schwerpunkt liegt auf dem Erforschen der weitläufigen Landschaften. Die Rätsel sind nicht besonders anspruchsvoll, sondern dienen als Abwechslung zu den bombastisen Spezialeffekten, actiongeladenen Kämpfen und der verschlungenen Story. Die großzügig verteilten FMV-Sequenzen geben dem Spiel einen Hauch von interaktivem Film: "Panzer Dragoon Saga" soll unterhalten, das merkt man am niedrigen Schwierigkeitsgrad. Leider stört die miese PAL-Version die Atmosphäre: Fast alle Gespräche kommen von CD, die japanischen Sprecher wurden nicht synchronisiert – stattdessen haspeln englische Untertitel (oft viel zu schnell) über den Bildschirm.



OLIVER EHRLE











Wütende Weiber, mächtige Luftschlachtschiffe und blitzende Teleporter: Für jede Mission könnt Ihr Euren Drachen eigens konfigurieren. Ihr verteilt Punkte auf Angriff, Verteidigung, Schnelligkeit und Gewandtheit.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

House of the Dead

Leider vermittelt die Saturn-Umsetzung nicht annährend den Flair des aufwendigen Arcade-Originals. Gerade mehrfache Treffer, die den Angreifern die Gliedmaßen wegreißen und verstümmelte Oberkörper zurücklassen, sind in der ruckligen, grob aufgelösten Adaption kaum noch zu erkennen. Schlimmer als der grafische Eindruck sind spielerische Folgen: So spritzt im Polygon-Chaos gerastertes Blut, und Ihr wißt nie sofort, ob der Angreifer nun außer Gefecht gesetzt ist oder nicht. So kassiert Ihr ständig unfaire Treffer – lediglich im speziellen Saturn-Modus ermöglicht eine durchschlagskräftige Waffe "Ein Schuß"-Aktionen mit sicherer Todesfolge.





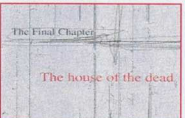
Blutiges Donnerwetter im Totenhaus: Erst nach mehreren Körpertreffern sacken die Mutanten zu Boden.



In einer dramatischen Abwehrschlacht an der Hausfassade versucht Ihr, nicht in die Tiefe zu stürzen.



So viele Ziele, so wenig Zeit: Meist habt Ihr im Ansturm der Zombies kaum Chancen, einem Treffer zu entgehen.



Stilvolle Präsentation: Während des Ladens flimmert ein antiker Film.

Daß Gen-Versuche mit ansteckenden Viren ins Auge gehen können, ist seit den Vorfällen in Raccoon City ("Resident Evil") wohl jedem bewußt. Trotzdem wird in der Videospielwelt eifrig weitergeforscht – mit den bekannten Folgen. In Segas neuer Automatenumsetzung rückt Ihr den von Professor Curien gräßlich mutierten Zombies, Fröschen und anderlei Getier mit der nötigen Gewalt auf die Pelle: Nehmt Euren Plastikrevolver in die Hand und bahnt Euch allein oder mit einem Partner den vorberechneten Weg durch ein als Landhaus getarntes Versuchslabor. Leider gibt's bei Eurem Grusel-Ausflug zwei Probleme: Zum einen sind die anstürmenden Kreaturen wieselflink und äußerst zäh. In sekundenschnelle beißt Euch ein Wolfshund oder eine Krähe in den Hals, und auch ohne Arme schnappt ein Zombie noch herzhaft zu. Nur mit schnellen Abwehr-Reaktionen und gezielten Kopfschüssen behauptet Ihr Euch in dem mit Kameraschwenks gespickten Egotrip. Das zweite Problem sind Wissenschaftler, die immer noch in dem Komplex auf Hilfe warten. Trefft Ihr einen der Weißkittel, verlöscht genau wie bei einem Zombie-Treffer eines der Lebenslichter. Hilfe versprechen Rotkreuz-Extras, die in Kisten am Wegesrand verteilt wurden.
In einem neuen Saturn-Modus habt Ihr die Wahl zwischen mehreren Charakteren, die bezüglich ihrer Waffen differieren: Entweder Ihr entscheidet Euch für ein Modell mit hoher Durchschlagskraft, oder Ihr nutzt ein windiges Kaliber, dessen Magazin für ein Dutzend Kugeln Platz bietet. An bestimmten Stellen innerhalb der vier enorm langen Kapitel gabelt sich der Weg. So unterscheiden sich die enorm pixeligen Pfade etwas, ohne jedoch wesentliche Unterschiede bezüglich der Untoten zu bieten: Stets fliegen Messer und Fässer auf Euch, und Heerscharen blutender Zombies schnappen zu. Am Ende der Odyssee wird die Zielgenauigkeit bewertet. Im Boss-Modus knöpft Ihr Euch die Endmonster des Spiels vor – hier kämpft Ihr nicht nur gegen die Schuß- und Schlitzattacken der Mutanten, sondern versucht auch, eine neue Bestzeit aufzustellen. *cb*














! In der Spielhalle fasziniert das blutige Gemetzel durch geschmeidige Animationen, stilvolle AM2-Optik und schockierende Details: Selbst durch Brust-Einschußlöcher hindurch späht Ihr dort nach weiteren Zombie-Attacken. Die Saturn-Version hat grafisch kaum noch Ähnlichkeit mit dem Vorbild und stellt lediglich neue Pixel-Rekorde auf: Gräßliche Riesenquadrate sollen Türen darstellen, rucklige Kameraschwenks geben Euch keine Chance, Überraschungsangriffe rechtzeitig mitzubekommen. Lediglich im Ansatz erkennt man davonrollende Köpfe und stetig technischer werdende Labor-Szenarien. Vielleicht hätte man durch einen FMV/Polygon-Mix zumindest teilweise den Flair des Originals retten können – so bleibt "House of the Dead" als Heimversion ein magerer, unübersichtlicher Fadenkreuz-Shooter ohne Stil.

CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 58%

THE HOUSE OF THE DEAD
©Sega Enterprises, Ltd. 1996, 1998

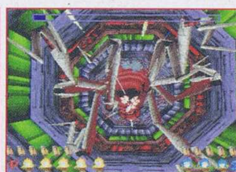
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	37%
SOUND	71%

Grafisch mangelhafte Umsetzung der makaberen Zombie-Ballerei: Vom Automaten-Flair bleibt kaum was übrig.

AB 18









Auf Bildern sieht der Sega-Splatter noch annehmbar aus, doch im Spiel bekommt Ihr dank derben Geruckels kaum einen Effekt richtig mit. Ganz rechts die "Attract"-Variante des Automaten-Modus: Als Lebens-Einheiten dienen kleine Fackeln.



Andere Versionen
Umsetzungen sind derzeit nicht geplant.

Entwickler: Millenium, GB

Beast Wars



Feuergefecht in der Wüste: Wo ein "Predacon" hinschießt, bleibt vom Gegner nichts mehr übrig.

PS Rabatz unter den Transformers: Ihr schlagt Euch auf die Seite der "Maximals" oder der finsteren "Predacons" und zieht los, um die Gegenseite zu vernichten. In zwölf Aufträgen (vom Techno-Komplex bis zur Endzeitwüste) kämpft Ihr Euch mit sechs unterschiedlichen Transformers bis zum Feindesoberhaupt durch. Meist seid Ihr mit hektischem Feuerkampf gegen zahlreiche Feinde beschäftigt, taktische Elemente wie Schalterrätsel oder Geschicklichkeitstests begegnen Euch nur selten. Im Einsatz müßt Ihr Euch zum Schutz vor giftiger Strahlung oft in widerstandsfähige, aber unbewaffnete Cyber-Tiere verwandeln Diese herausragende Transformers-Eigenschaft sorgt dabei für mehr Frust als spielerische Lust, zu oft seid Ihr deshalb in kritischen Situationen wehrlos. Der Techno-Sound dudelt unauffällig vor sich hin, die Grafikqualität schwankt: Zwar kommen Polygonfehler selten vor, doch alle Transformers sind stümperhaft animiert. Tauchen mehrere Feinde auf, bricht die Bildrate stark ein. „Beast Wars" leidet trotz kompletter Eindeutschung unter der mäßigen Ausführung, liefert aber wenigstens kurzlebigen Ballerspaß. *us*

SPIELSPASS 57%

HERSTELLER: HASBRO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 49% | SOUND: 52%

Durch Transformers-Lizenz aufgepeppter Mech-Shooter von der Stange: Viele Missionen und harte Gegner machen die lieblose Ausführung nur bedingt wieder gut.

AB 12

Andere Versionen
Den Test der Importversion findet Ihr in MAN!AC 3/98. Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Jean-Martial Lefranc • Spieldesign: Stephane Chatellier • Programmierung: Bruno Galet • Grafik: Yannick Bachelart • Sound: Gilles Sivilotto, Thierry Prost

Pax Corpus



Kahlee zeigt viel nackte Haut, weiß aber zum Leidwesen ihres Gegners auch mit Blastern umzugehen.

PS Ihr schlüpft in die Rolle der Söldnerin Kahlee, die unbedingt vor der wahnsinnigen Herrscherin Kyiana die geheimnisvolle Strahlenwaffe „Pax Corpus" finden muß. Ihr steuert Kahlee durch die 3D-Gänge futuristischer Fabriken und Raumhäfen und forscht nach Codekarten für verschlossene Passagen und Hinweisen auf den Verbleib des „Pax Corpus". Gegen Kyianas Söldner wehrt Ihr Euch mit dem Blaster oder fünf anderen Waffen, im Nahkampf vertraut Ihr auf Kicks und Schläge. „Pax Corpus" orientiert sich an „Tomb Raider", erreicht das Vorbild aber in keinster Weise: Die fade Grafik der einfallslosen Levels ruckelt vor sich hin und strotzt nur so von Polygonfehlern, die auch die hölzern animierte Hauptfigur nicht verschonen. Die Kamera müßt Ihr alle paar Sekunden manuell nachjustieren, da die vorgegebenen Winkel kaum eine Orientierung zulassen. Die spärlichen Gegner werden nur "dank" der ungenauen und zähen Steuerung lästig. Ladepausen, kaum Paßwörter und peinlich (auf deutsch) synchronisierte FMV-Sequenzen vervollständigen den negativen Eindruck. *us*

Muster: Theo Kranz, Tel: 0931/3545222

SPIELSPASS 39%

HERSTELLER: CRYO
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 41% | SOUND: 36%

Technisch enttäuschender „Tomb Raider"-Clone: Schwache Grafik und miese Steuerung ruinieren jeglichen Sex-Appeal des futuristischen Szenarios.

AB 12

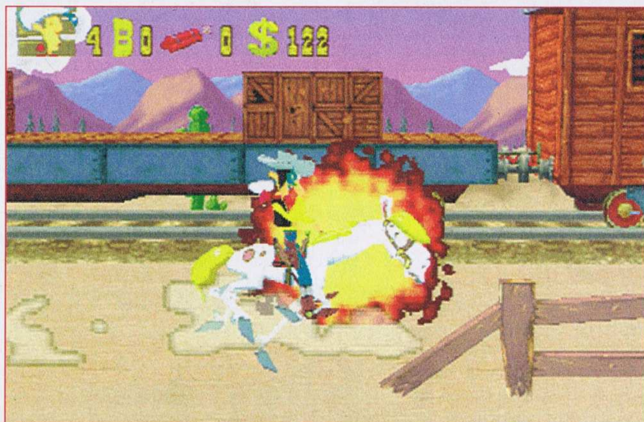
Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant.

Entwickler: Infogrames, F

Lucky Luke


Kniffliges Boss-Gefecht: Bleibt Ihr zulange auf den Holzbohlen, kippt die Plattform und Luke stürzt ins Heu!


Dank Polygon-Optik dreht sich die Kamera auch seitlich: Hier verschiebt Lucky eine Kiste, um weiterzukommen.


Schurken-Verfolgung mit Jolly: Ein Bandit bewirft Euch vom Zug aus mit Dynamit, Ihr weicht nach links und rechts aus.

Schon 1991 galoppierten Konamis "Sunset Riders" durch die die Spielhallen –

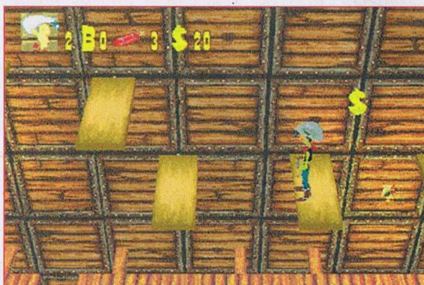
Western-Shootout im Saloon: "Lucky Luke"-Vorbild "Sunset Riders"

wenig später waren auch die Mega-Drive- und Super-Nintendo-Besitzer als Pistoleros unterwegs. In dem grotesk überzeichneten Schieß- und Hüpfspiel waren sowohl Humor, als auch die Action gehaltvoller als bei "Lucky Luke" – von der Saloon-Dame bis zur Rinder-Stampede regierte (vor allem in der gelungenen SNES-Variante) der Spielspaß.



Immer Ärger mit den Daltons: Dank der Flucht-Arithmetik Marke "Wilder Westen" (Dynamit + schlafender Wächter = Freiheit) entwischt das kriminelle Quartett aus dem Knast. Lucky Luke nimmt sich der Sache an und macht sich auf, den Brüdern das Handwerk zu legen.

Entweder zu Fuß oder auf seinem treuen Vierbeiner Jolly Jumper schießt, springt, und lauft Ihr durch abwechslungsreiche Westernszenarios. Mal trottet Luke von links nach rechts durch ein idyllisches Westernstädtchen, dann wieder jagt er mit Jolly in isometrischer Ansicht der tuckernden Dampflok hinterher. Sogar eine 3D-Fahrt in einer Mine steht auf dem Programm. Knifflig wird's aber schon im Apachen-Pueblo: Dort hilft unser Held einem Schamanen, glitzernde Mondperlen zu finden. Leider entpuppt sich die Lehmfestung als kniffliges Labyrinth, in dem sich nur Hund Rantamplan auskennt: Verschwindet der liebenswerte Kläffer aus dem Sichtfeld, seid Ihr auf zeitraubende Sucheskapaden angewiesen.


Physik-Wunder in der alten Goldmine: Gelangweilt hüpft Lucky Luke über fade Schwebe-Plattformen.

Witzig sind die Halluzinationen, die ein dürstender Luke in glühender Wüstenhitze erfährt: Plattformen und Canyons verschwimmen vor Euren Augen, nur eine Wasserflasche bringt Euch in die Realität der Wüstenstürme und Geier zurück. Natürlich schwingt Lucky Luke auch seinen Colt, um die Daltons zu schnappen. In wilden Feuergefechten schießt Ihr hinterhältige Ganoven aus Fässern und Zugabteilen, mit einem Trick kann der begabte Scharfschütze sogar um die Ecke zielen: Abprallende Kugeln schlagen dann im Saloon nebenan ein! Versperren Kisten den Weg, kramt Ihr eine Dynamitstange aus der Tasche und sprengt Euch den Weg frei. In der Bonusrunde oder beim Showdown wechselt die Ansicht komplett: Hier lenkt Ihr ein Zielkreuz über den Bildschirm, um möglichst viele Flaschen zu zerdeppern oder Schurken aus Hotelzimmern zu ballern. Habt Ihr während eines Abschnitts genügend Dollar-Symbole eingesteckt, kauft Ihr am Levelende ein Paßwort oder Extraleben – Memory-Cards gab's im Wilden Westen noch nicht. *cb*




Die gestreiften Comic-Schurken als dreidimensionale Render-Flüchtlinge: Jack zündelt im Sprengstofflager, der pennende Wächter (Mitte) ahnt nichts Böses.

Das Spaßfeuerwerk des ersten Abschnitts (Schießen um die Ecke, Pferde schlagen Barrikaden ein) verpufft in Windeseile: Der Ehrgeiz der Designer erschöpfte sich in umfangreichen Animationen und zahlreichen Ansichts-Änderungen. Allerdings wird eher ein Dalton Wanderprediger, als daß hier Spaß aufkommt. Kaum habt Ihr Euch an eine Perspektive gewöhnt, ändert sich im nächsten Abschnitt Sprung- und Schußdynamik erneut, und die Leben schwinden. Daß Ihr Paßwörter teuer kaufen müßt, ist fragwürdig: Wer mit wenig Geld das Levelende erreicht, hat mangels Paßwort trotzdem Frust. Von dynamischen Sprung-Stafetten wie "Aladdin" oder "Mickey Mania" ist dieser Multi-Western weit entfernt. Ansatzweise kommt das Flair der Vorlage rüber, Infogrames sollte sich jedoch Vorbilder (siehe Randspalte) besser ansehen.


CHRISTIAN BLENDL

SPIELSPASS 54%

LUCKY LUKE

HERSTELLER: INFOGRAMES
SYSTEM: PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS: 100 MARK
GRAFIK: 61%
SOUND: 46%

Viele Ansichten, wenig Spaß: Trotz pfiffiger Comic-Atmosphäre führt das Genre-Sammelsurium schnell zum Frust.

AB 12

Andere Versionen
Umsetzungen sind nicht geplant.

CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

PSX - N64 - SAT - SNES

Je Heft 14,80 DM

Alle Hefte komplett in Deutsch!

LÖSUNGS-HEFTE:
Je Heft nur 14,80 DM

Abes Oddyssee
Alien Trilogy
Ark of Time
Baphomets Fluch 2
Blazing Dragons
Broken Helix*
Casper
Castlevania
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
Discworld 2
Excalibur
Exhumed
G-Police
Goldeneye (N64)
Hercs Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
Nightmare Creatures
Resident Evil
Resident Evil DC
Riven - Myst 2
Suikoden
Syndicate Wars
The Note
Theme Hospital
Tomb Raider
Turok (N64)
Vandal Hearts
Wing Commander 3
Wing Commander 4
X-Com
Z
Ständig Neuheiten!

PLAYSTATION CHEATHEFT
Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen!
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2
Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 120 Top-Aktuelle Games!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT
Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen.
NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2
Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 120 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 1
Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1
Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2
Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 2
Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2

PLAYSTATION LÖSUNGSHEFT 3
Lösungen für: D, Fade to Black & Chronicles of the Sword

NINTENDO 64 CHEATHEFT
Cheats, Codes & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen + Mario 64 120* Lösung

Bushido Blade	99,00	Skull Monkeys	89,00
Resident Evil 2*	**99,00**	**Game Buster**	
Riven - Myst 2	119,00	**inkl. Codeheft**	**99,-**

US-Lösungsbücher - Je 39,00 DM: Alundra, Crash Bandicot 2, Final Fantasy Tactics, Goldeneye, Resident Evil 2 uvm.

RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafiash GmbH.

www.Spieleloesungen.de — Händleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr

FAX: 04131 / 850620



GAME NEW'S the shops

Die Videospiel-Shops mit Pfiff !!!

NeoGeo Ausverkauf

Titel	CD	Modul	Titel	CD	Modul
3 Count Bout	29.95	79.95	Ninja Combat	29.95	69.95
Aero Fighters 2	**29.95**	-	Ninja Commando	29.95	-
Agressors of Dark Combat	29.95	-	Power Spikes 2	29.95	-
Alpha Mission 2	29.95	-	**Puzzle Bobble**	**34.95**	-
Art of Fighting 1	-	69.95	Puzzled	29.95	69.95
Art of Fighting 2	39.95	79.95	Rally Chase	29.95	-
Baseball Stars Prof.	29.95	-	Riding Hero	29.95	59.95
Baseball Stars 2	34.95	-	**Robo Army**	**39.95**	**89.95**
Blue's Journey	29.95	69.95	Samurai Showdown 1	34.95	89.95
Burning Fight	29.95	79.95	**Samurai Showdown 2**	**39.95**	-
Crossed Swords	29.95	79.95	Savage Reign	34.95	-
Cyber Lip	29.95	79.95	Sengoku 1	29.95	-
			Sengoku 2	29.95	79.95
Fatal Fury 1	-	69.95	Soccer Brawl	29.95	-
Fatal Fury 2	-	79.95	Spin Master	-	79.95
Fatal Fury 3	**39.95**	-	Super Baseball 2020	29.95	-
Fatal Fury Special	-	69.95	Super Sidekicks 1	29.95	59.95
Football Frenzy	29.95	69.95	Super Sidekicks 2	-	69.95
Ghost Pilots	29.95	79.95	**Super Sidekicks 3**	**39.95**	**89.95**
Karnov's Revenge	29.95	-	**The King of Fighters 94**	**34.95**	-
King of Monsters 1	-	59.95	The Super Spy	29.95	-
King of Monsters 2	29.95	69.95	Top Player's Golf	29.95	59.95
Last Resort	**34.95**	-	Trash Rally	-	69.95
League Bowling	29.95	-	**Viewpoint**	**39.95**	**89.95**
Magician Lord	29.95	-	World Heroes 1	24.95	59.95
Mahjong	29.95	-	World Heroes 2	29.95	69.95
Mutation Nation	29.95	-	World Heroes Jet	34.95	-
Nam 1975	29.95	79.95			

- NeoGeoCD AV-Kabel 5.-
- **NeoGeoCD Joypad original SNK nur 29.-**
- Diverse **Soundtracks nur 10.-** (z.B. Viewpoint, Last Resort, Fatal Fury 1, Fatal Fury (Special edition), World Heroes (Image Album), Neo Selection, u.v.a.)
- **NeoGeoCD Core** (Single-Speed, PAL B, 1 Joypad) **mit 10 Spielen nach Wahl nur 400.- !!**

Momentan liquidieren wir ebenfalls Playstation, Saturn, Mega Drive, Super Nintendo, PC und N64 – Restbestände. Schauen Sie bitte die aktuellen Preise und Titel im **Internet** nach, unter: ***www.game-news.ch***

Game News
Steinbachstrasse 92
CH - 3123 Belp (Schweiz)

Tel.: 0041 / 31'818'40'58
Fax: 0041 / 31'818'40'59

Angebot gilt nur solange Vorrat!
Zahlungen haben per Kreditkarte oder Vorkasse zu erfolgen!
Preise verstehen sich und in DM (exklusiv Porto) - Ab DM 350.- Software-Bestellwert versandkostenfrei.
Porto: SFr. 8.50 innerhalb der Schweiz, DM 15.- ins Ausland

GAME NEW'S-VERSAND POSTFACH 621 CH-3011 BERN

Ladengeschäfte in: BERN • BELP • SCHÖNBÜHL • LYSS • SOLOTHURN • THUN

second to none

Tel: 07171-928892

Computer- und Videospiele

Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei !!!

Händlerfax: 07171-928898

HTTP: //WWW.2ND2NONE.COM



SONY PLAYSTATION

Bloody Roar (dv)	89.-	Alundra (us)	115.-
Bushido Blade (dv)	89.-	Batman & Robin (us)*	115.-
C&C Alarmstufe Rot (dv)	99.-	Biohazard 2 (jp)	139.-
Crash Bandicoot 2 (dv)	89.-	Breath of Fire 3 (us)*	115.-
Deathtrap Dungeon (dv)*	95.-	Bushido Blade 2(jp)	139.-
Diabolo (dv)*	89.-	Dead or Alive (jp)	139.-
Fifa 98 (dv)	89.-	Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Gex 2 (dv)*	89.-	Diablo (us)*	115.-
Indy 500 (dv)*	89.-	Einhander (jp)	129.-
Nagano Olympics (dv)	109.-	Final Fantasy 7 (us)	129.-
NBA Live 98 (dv)	89.-	Final Fant. Tactics (us)	115.-
Nightmare Creat. (dv)	89.-	Grand Turismo (jp)	139.-
NHL Powerplay 98 (dv)*	89.-	Nagano Olympics (us)	115.-
Pitball 3 D (dv)*	95.-	NBA in the Zone 98 (us)	115.-
RE:Director´s Cut (dv)	89.-	Need 4 Speed 3 (us)*	115.-
Skullmonkeys (dv)	89.-	Nightmare Creat. (us)	115.-
Time Crisis+Gun (dv)	139.-	Newman Haas Race (us)*	115.-
Tombraider 2 (dv)	95.-	ONE (us)	115.-
ANALOG CONTROL.(jp)	89.-	Resident Evil 2 (us)	129.-
BOOT CHIP PSX **	25.-	Skull Monkeys (us)*	115.-
GAME BUSTER (dv)	79.-	Spawn (us)	115.-
GUN + LASER (us)	109.-	Street Fighter Coll. (us)	115.-
LENKRAD 3 in 1 multi	129.-	Tekken 3 (jp)	139.-
MEMORY CARD 360 PSX	79.-	Time Crises +Gun (us)	169.-
RGB KABEL Audio PSX	20.-	Vs (us)	115.-

PSX Multinorm Incl. RGB Audio dt/us/jp **350,- DM**



NINTENDO 64

Nintendo 64 (dv)	289.-
Bomberman (dv)	89.-
Diddy Kong Racing (dv)	89.-
Extreme G (dv)	129.-
Fifa 98 (dv)	129.-
Fighters Destiny (dv)	129.-
Forsaken (dv(*	129.-
Yoshi´s Story (dv)*	89.-
Lamborghini (dv)	125.-
Lylat Wars (dv)*	89.-
Nagano Winter Olympics (dv)	139.-
NHL Breakaway (dv)	125.-
Snowboard Kids (dv)	89.-
WCW vs NWO (dv)	129.-
Game Buster (dv)	99.-
Controller bunt	55.-
Joypadverlängerung	19.-
Lenkrad incl. Rumble	139.-
Memory Card 4Meg	59.-
Memory Card 1Meg bunt	29.-
Rumble Pack inkl. MC	59.-
Rumble Pack ohne Batt.	29.-

PC CD-Rom und Gameboy auf Anfrage

Ladenlokale

GAME OVER ! Postgasse 9, 73525 Schwäbisch Gmünd — 07171-928893

FUN Computer Schwesternstr. 20, 87700 Memmingen — 08331-47499

GEX ENTER THE GECKO

Space for rent

Öffnungszeiten von :
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30

Iirrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 9 DM + 3 DM Nachnahmegebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen ! ** nur dt/us/jp

Inh.:Greter/Stubenvoll - Second To None GbR - Lorcherstr. 110 - 73529 Schwäb. Gmünd

Krank durch
Die MAN!AC



Konsolen bringen Spaß. Eine lebensfrohe Botschaft, die den Blick auf schockierende Nebenwirkungen verdeckt. Das MAN!AC-Ärzteteam enthüllt, warum Konsolen-Fans Nerven aus Stahl benötigen, und zeigt Heilungsmöglichkeiten auf: Videospiele gefährden Ihre Gesundheit!

Die Platinum-Paranoia

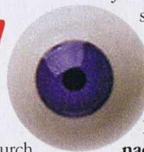


Der "interaktive Preisschwund" ist eines der bedrohlichsten Phänomene des Videospiels. Der ahnungslose Spieler spart monatelang auf eine 32-Bit-CD, nachdem ihn Fachpresse und Anzeigen davon überzeugten, daß sein Leben ohne dieses Spiel völlig sinnlos sei. Die schwieligen, durch Gartenarbeit und Autowaschen gebeutelten Hände haben kaum 100 Mark auf den Ladentisch geblättert, da erspäht der Kunde (noch auf dem Heimweg) sein neues Spiel auf einer Litfaßsäule: "Formel Schumi" zum halben Preis" – Die Platinum-Serie macht´s möglich.



BEHANDLUNG: Von besorgten Passanten in akutem Schockzustand aufgelesen, nimmt der Betroffene an einem mehrwöchigen Lehrgang zum Thema Preisverfall teil. Besonders die manische Abneigung vor Platin-Edelmetallen bereitet den Ärzten Probleme – eine wirksame Therapie ist noch nicht bekannt.

Das Grafik-Glaukom



Dieses weitläufig als "64-Bit-Augen-Wischerei" bekannte Phänomen kündigt sich anfangs durch harmlose Symptome an: Der Betroffene bepinselt Backsteinmauern mit Zuckerguß, um sie zu "interpolieren" oder beschwert sich bei der Bundesbahn, weil beim Blick durch das Zugfenster keinerlei Nebel erkennbar sei. Im Endstadium darf der Patient kaum noch von seiner 64-Bit-Konsole getrennt werden – seine Augen nehmen kontrastreiche Farbübergänge nur mühsam wahr, bei guter Fernsicht wagt er sich kaum noch nach draußen. Besserung bringt diesiges Herbstwetter: Während andere Passanten orientierungslos im Nebel herumirren, rasen die an solche Wetterverhältnisse gewohnten Patienten mit bis zu 200 km/h zielsicher durch die Innenstädte – auf der Suche nach dem nächsten Checkpoint.





BEHANDLUNG: Die verweichlichten Netzhäute werden mit einer radikalen Methode widerstandsfähig gemacht. Dazu bombardiert man die betroffenen Stellen mit Bildern pseudo-transparenter Gitter-Raster und immenser Riesen-Pixel. Schon nach wenigen Tagen kann der Patient entlassen werden.

Der Warte-Werwolf

Eine tückische Krankheit, die ihren Ursprung im Single-Speed-Zeitalter hat und deshalb nicht zu unrecht als "Drehwurm-Drama" traurige Berühmtheit erlangte. Dabei werden die sensiblen Nervenstrukturen des Spielers durch stoische Bildschirm-Meldungen attackiert. Die Sätze "Loading", "Just a second" oder "A Moment, please" prangen zwischen drei und dreißig Minuten auf dem Monitor. Der Spieler weiß dabei nie, ob

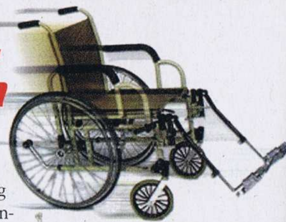
1. **das Spiel abgestürzt ist**
2. **das Laufwerk verzweifelt die richtige Lesespur sucht**
3. **beides zugleich passiert**

Nachdem alle Nervenenden gerissen sind, artet der Vorfall in sinnlose Aggressionen aus, die zur Zerstörung wertvoller Steuergeräte, Porzellan-Vasen und guter Beziehungen führen. Just nachdem ein Schaden von 1.300 Mark entstanden ist, startet der nächste Level ordnungsgemäß.



BEHANDLUNG: Durch sanftes Heranführen an die ROM-Modultechnik erzielten vor allem italienische Spezialkliniken hervorragende Erfolge. Der Patient erfährt nach dem Klinik-Aufenthalt in Selbsthilfegruppen moralische Unterstützung, die EU plant darüber hinaus einen Fonds für die Versorgung CD-geschädigter Spielernerven.

Der Block-Zusammenbruch



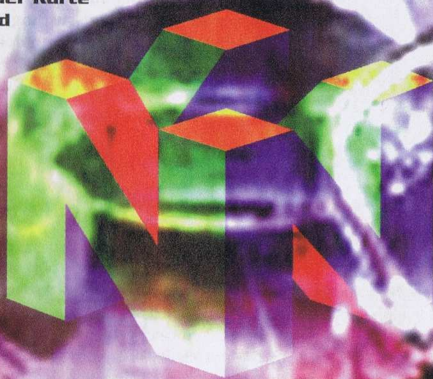
Eine der größten Gefahren der interaktiven Unterhaltung wird mit dem Begriff "Karten-Katastrophe" leider sehr verharmlosend umschrieben. Bei dieser Krankheit nutzt der Spieler separate Speichermodule, um die

Videospiele! -Patientenfibel

Früchte tagelanger Rollenspiel- und Abenteuererlebnisse zu sichern. Die Karten-Physik bemerkt durch ausgeklügelte Flash-RAM-Hardware den am weitesten fortgeschrittenen Spielstand und ändert exakt ein Bit der Information. Wird am nächsten Tag versucht, diese Information zu laden, kommt es

1. **zum Löschen des gesamten Speicher-Inhalts der Karte**
2. **zur Meldung "Load Error, Bad Data"**
3. **zu beidem.**

Der innerlich auf den finalen Endkampf eingestellte Spieler erfährt einen mittelschweren "Block-Zusammenbruch" und muß für etwa 32 Minuten künstlich beatmet werden.



Die Kosten-Lawine



Wie aus heiterem Himmel schlägt die als "Preiswert-Propaganda" berüchtigte Krankheit zu. Mit Slogans wie "Spielspaß für 299 Mark" oder "Knapp 300 Mark sind genug" werden unbescholtene





BEHANDLUNG: Das Erstellen von Spielstand-Sicherheitskopien steht im Mittelpunkt von Abendkursen der Bürgerinitiative "Kartenhaus eV". Allerdings erfordert diese Technik den Kauf mehrerer Speicherkarten – das führt zu Symptomen der "Kosten-Lawine". Unbehandelt endet diese Krankheit in chronischem Mißtrauen gegenüber Spiele- und Batterie-Hersteller, Schulfreunden und moderner Technik generell.






eine andere Position gebracht werden. Mit jeder der etwa drei Minuten dauernden Prozeduren steigt die Chance auf ein "Anspringen" des Moduls um sieben Prozent – wird der Saturn jedoch länger als zwei Stunden ausgeschaltet, fällt die Chance wieder auf den Anfangswert von 28,3 Prozent zurück.

BEHANDLUNG: Geduld ist erste Pflicht bei Schacht-geschädigten Saturn-Fans. Patienten, die nicht unter Symptomen der "Kosten-Lawine" leiden (kommt aufgrund fehlender PAL-Software nicht häufig vor) hilft ein Hardware-Umbau mit durchschnittlich 26 Kipp-, Dreh- und Knopfschaltern. Kommt ein Umbau nicht in Frage, wird der Patient mit einem nicht NTSC-fähigen Fernseher aus dem Jahre 1972 versorgt – wegen fehlender 60-Hertz-Ausrüstung ist der Patient nun auf PAL-Spiele angewiesen und kann den Adapter zum Segen des Geldbeutels in den Kleinanzeigen verkaufen.



Bürger mit der Thematik "Videospiele" konfrontiert. Der Gedanke an tolle Multiplayer-Sessions, viele, viele Spiele und tagelangen Spaß hat weitreichende Konsequenzen. Der unbekümmerte und (noch) wohlhabende Patient schleppt voll ahnungloser Freude das Paket ins Wohnzimmer. Während der nächsten drei Tage wird der Betroffene unbemerkt mit gravierenden Symptomen der "Kosten-Lawine" konfrontiert. Gegen Ende des vierten Tages sitzt er inmitten von Kartons, Plastikpackungen und Kabeln im Gesamtwert von 1393 Mark, während er ernsthaft über die Anschaffung von zwei Pads, einem Import-Adapter und drei neuen Spielen nachdenkt.

BEHANDLUNG: Nur langsam kann dem Patienten durch die "Trash-Schock-Therapie" Linderung verschafft werden. Mit gezieltem, wohldosierten Testspielen von "Batman Forever", "Dark Rift", "Battle Monsters" oder (in schweren Fällen) "Power Rangers Pinball" wird der Betroffene an die gebotene Zurückhaltung beim Spielekauf erinnert. Spätere Gaben von Platinum-Essenz und ein MAN!AC-Abo halten die Preis-Lawine dann zuverlässig unter Kontrolle.



Der Schacht-Showdown

Diese Gefahr droht nur einer Minderheit der Videospieler, trotzdem kann nicht genug vor dieser "Kontakt-Armut" gewarnt werden. Symptome treten bei Saturn-Besitzern auf, die ohne Argwohn gerne der Import-Lust frönen. Durch präzise gefertigte Unstimmigkeiten erweisen sich für teures Geld erworbene Gamebuster-, Replay- und Adapter-Module als weitgehend inkompatibel zum Saturn-Schacht. Tests mit zufällig ausgewählten Import-Fans haben erwiesen, daß ein Saturn-Adapter nur in 28,3 Prozent der Fälle sofort startet, sonst muß er durch Schaben, Kratzen, Feilen und Biegen in

Die Laufwerk-Legasthenie



Mängel moderner Technik können vor allem bei Playstation-Spielern zu ausgeprägter Bewegung führen, was der Mediziner mit "Wärme-Aerobic" umschreibt. Der Ausgangspunkt sind Plastikmaterialien im Inneren einer grauen 32-Bit-Konsole. Die marginale Differenz von Betriebstemperatur der Playstation (ca. 152 Grad) und Schmelzpunkt des Plastik-Laufwerks (etwa 30 Grad) endet in vielen Fällen in Programmabstürzen, Haßgefühlen und Wutausbrüchen. Doch nur ein Bruchteil der Patienten nimmt rezeptpflichtige Hilfe der Sony-Ersatzteilkasse in Anspruch. Viele Betroffene versuchen durch hektisches "Wärme-Aerobic" trotzdem in den Genuß von Videospiel-Unterhaltung zu kommen. Besonders der einfache Konsolen-Umdreher, die Sony-Seitwärts-Stellung und das inoffizielle, autonome Laufwerk-Justieren sollen (aufgrund millionenfacher Verbreitung) in Kürze als olympische Disziplinen anerkannt werden. Im fortgeschrittenen Stadium muß der Betroffene seine Konsole in einem Winkel von 32,3 Grad schräg halten und mit einer Hand spielen – Muskelkrämpfe und tendenziell sinkender Spielerfolg sind die Folge.



BEHANDLUNG: Einer zickigen Alt-Konsole scheint nur mit "Wärme-Aerobic" oder Reparatur beizukommen – das unter tropischen Temperaturen schwitzende Laufwerk genießt den Kopfstand sichtlich und liest sich so problemlos durch den Datenwust der CD. Schließlich aber verabschiedet sich das verschmorte Laufwerk per Kurzschluß – die Krankheit heilt von selbst ab.

Durch Serien-Modifikationen der Konsole scheint ein Ende der Hardware-Gymnastik in Sicht: So mehren sich Berichte aus dem Bundesgebiet, frischgebackene Neubesitzer hätten keinerlei Probleme mit ihrer Playstation. Allerdings plagen sich diese Spieler aufgrund faszinierender Sony-Spiele und zuwenig Bewegung nun mit Gewichtszunahme herum – so ist das Leben... *cb*





GAMERS POINT



..... Section VIDEOGAMES

Sie waren schon einmal in einem Videospiele Shop ? GLAUBEN WIR NICHT ! Außer, ...sie waren schon einmal bei uns !!!

Wöchentliche Angebote !

Level N64

Hardware & Zubehör	a.A.
1080 Boarding	169,85
Aero Fighters Assault	139,85
Bomberman 64	89,85
Dark Rift	134,85
Diddy Kong Racing	89,85
Extreme G.	139,85
F1 Pole Position	139,85
Fighters Destiny	129,85
Golden Eye 007	149,85
Lamborghini 64	139,85
Mace:The Dark Age	139,85
Mischief Makers	89,85
Nagano Olympic Winter 98	149,85
NBA Pro 98	129,85
NFL QuaterbackClub 98	119,85
NHL Breakaway 98	119,85
Snowboard Kids	89,85
Tetrisphere	89,85
Wayne Gretzky's Hockey 98	129,85
WCW vs. NWO	129,85
Wetrix	*
Yoshis Story 64	89,85

Level SAT

Hardware & Zubehör	a.A.
Street Fighter Collection	84,85
Bomberman	89,85
Bust a move 3	89,85
Croc: Legend of the Gobbos	89,85
Enemy Zero	99,85
Euro 96 Soccer England	29,85
Last Bronx	94,85
Manx TT Superbike	104,85
NBA Action 98	79,85
NBA Jam Extreme	29,85
NBA Live 98	89,85
NHL All Stars Hockey 98	84,85
NHL Hockey 98	89,85
Resident Evil	109,85
Sega Touring Car	99,85
Steep Slope Sliders	79,85
Thunderforce 5	139,85
Tomb Raider	89,85
Whizz	89,85
Worldwide Soccer 98	94,85

Level PSX

Hardware & Zubehör	a.A.
Alundra	89,85
Ayrton Senna Kart Duel 2	89,85
Batman & Robin	89,85
Gex 2 - Enter the Gecko	89,85
Gran Tourismo	*
Jet Rider 2	84,85
Klonoa	89,85
Lucky Luke	94,85
Masters of Teräs Käsi	84,85
MediEvil	*
Men in Black	*
NBA Pro 98	94,85
Need for Speed 3 - Hot Persuit	89,85
Newman Haas Racing	89,85
NHL Hockey 98	*
One	89,85
Pax Corpus	89,85
Pitfall 3D	*
Pro Pinball Timeshock	89,85
Rascal	89,85
Road Rash 3D	89,85
Snowracer	94,85
Spawn: The Eternal	84,85
Theme Hospital	89,85
Zap Snowboarding Trix '98	129,85

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -
- Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -
- Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Monatliche MEISTERSCHAFTEN
(Gutscheine zu gewinnen)

LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.
Ansprechpartner: Tropf, Oliver >>>>>

VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)
KARLSRUHE
Kriegsstr. 27 - 29
76133 Karlsruhe
Tel: 0721 - 93357-10/11

Nintendo 64

st Corps	**109,95**
mberman	89,95
uisn USA	89,95
rk Rift	119,95
ddi Kong Racing	89,95
reme G	**119,95**
A '98 - WM Qual.	129,95
hters Destiny	**139,95**
emon 3D*	139,95
ern. Superstar Soccer	**119,95**
mborghini	129,95
rio Kart	89,95
chief Makers	89,95
ltiRacing Champ.	129,95
A Pro*	139,95
. Quaterback '98	129,95
L Breakaway	**129,95**
rFox/LylatWars	119,95
r Wars	129,95
risphere	89,95
ok e uncut 99,95/dt	**79,95**
ve Race	89,95
CW vs NWO	139,95
his Story	**89,95**
nkrad, MadCatz	129,95
mble Pack original	29,95

PlayStation

e Combat 2	94,95
tua Golf 2	79,95
das Power Soccer 2	94,95
en Trilogie - uncut, e	**49,95**
ndra*	89,95
of Time	89,95
ri Arcade Greatest	69,95
o Destruct	89,95
ast - Bloody Roar	**79,95**
phomets Fluch 2	89,95
man & Robin*	89,95
Riders	79,95
hido Blade	**89,95**
t a Move 2	49,95
t a Move 3	69,95
ical Depth	79,79
nstructor*	89,95
truction Derby 2	49,95

Deathtrap Dungeon*	**89,95**
Diablo*	89,95
Caesars Palace(Spielcasino)	89,95
Castlevania	89,95
Command&Conquer 2	99,95
Crash Bandicot	49,95
Crash Bandicot 2	89,95
Croc	89,95
Destruction Derby 2	49,95
Dynasty Warriors	89,95
FIFA '98 - WM Qual.	89,95
Fighting Force	**89,95**
Final Fantasy 7	99,95
Spieleberater FF7	29,95
Forsaken*	89,95
G-Police	99,95
Gex 3D*	89,95
Gran Turismo*	**89,95**
Grand Theft Auto	89,95
Herc's Adventure	89,95
Hercules	94,95
Indy 500*	89,95
Iron & Blood	49,95
Intern.SuperstSoccer delux	49,95
Jersey Devil	89,95
Jurassic Park - Lost World	89,95
Judge Dredd	89,95
K1 Arena Fighters	99,95
Killing Zone	49,95
Lost Vikings 2	49,95
Magic the Gathering	89,95
Marvel Super Heroes	89,95
Mass Destruction	49,95
Maximum Force	89,95
WCW vs The World	99,95
Masters of Teras Kasi*	**89,95**
MDK incl.Sounrack	99,95
Monopoly	89,95
Moto Racer	89,95
Micro Machines V3	49,95
Nagano Winter Olympics	99,95
NASCAR '98	89,95
NBA Pro '98*	99,95
Need for Speed 3*	89,95
Newman Haas Racing*	89,95
NHL '98 (EA)	89,95
NHL Breakaway '98	89,95

Nightmare Creatures	**89,95**
Nuclear Strike	**79,95**
Oddworld-Abe's Oddy.	**69,95**
Onside Soccer	49,95
Overblood	89,95
Pandemonium 2	89,95
Powerboat Racing*	89,95
Porsche Challenge	49,95
Pro Pinball - Time Shock	79,95
Perfect Weapon	79,95
Rayman	49,95
Resident Evil Director Cut	**79,95**
Risiko	89,95
Rascal*	89,95
Road Rash 3D*	89,95
Rock 'N Roll Racing	89,95
Skull Monkeys	**89,95**
Soulblade*	49,95
Soviet Strike	49,95
Spice World*	49,95
Steel Reign	84,95
Starfighter 3000	39,95
Streetfighter EX Plus	89,95
Supersonic Racers	49,95
Syndicate Wars	89,95
Track & Field	49,95
Treasure of the Deep*	89,95
Tekken 2*	**49,95**
Test Drive 4	89,95
Tomb Raider 1*	49,95
Tomb Raider 2	**89,95**
Touring Car Champ.	**89,95**
Theme Hospital	89,95
Time Crisis + Gun	149,95
Track & Field	49,95
True Pinball	49,95
Versus*	99,95
V Rally	**79,95**
VR Pool	89,95
Warcraft 2	**79,95**
Wipeout 2097	49,95
Worms	49,95
WWF in Your House	34,95
Umbau dt/us/jp in 48h	**39,95**
Chip für Selbsteinbau	**9,95**
Gun mit Laserpointer	89,95



N64
Fighter's Destiny
139,95



99,95*

DEATHTRAP Dungeon
89,95*



89,95*

Test 'N Take
Computer- & Videospiele

030-627 09 154

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Hermannstr. 214-216, 12049 Berlin
Im Kindl-Boulevard, U-Bhf Boddinstr.
Parkplätze 1h kostenlos!!!
FON: 030-627 09 154 FAX:...156
Mo-Fr 9.30 - 20.00, Sa bis 16.00

Test 'N Take Computer- & Videospiele
Brunnenstr. 54
13355 Berlin
U-Bhf Bernauer Straße
FON: 030-46 40 44 11
Mo-Fr 10.00 - 18.00, Sa bis 13.30

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Wenn nicht anders angegeben handelt es sich stets um die deutsche Version. Versand: Vorkasse 7 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. * Titel war

Pocket News:

GAME BOY MIT FARB-BILDSCHIRM Noch in diesem Sommer möchte Nintendo den langersehnten Nachfolger zum erfolgreichsten Spielzeug aller Zeiten präsentieren. Das Handheld besitzt statt des bekannten Schwarz/Weiß-Monitors ein von Sharp entwickeltes Farb-Display, das 56 Farben darstellt. Die ersten Spiele sollen die verbesserter Grafik des Handhelds nutzen, aber auch mit dem alten Game Boy kompatibel sein. Umgekehrt laufen alle älteren Game-Boy-Spiele auf dem neuen Farb-Handheld. Wann das schätzungsweise150 Mark teure Handheld in Deutschland erscheint, ist noch nicht bekannt. Auch die kürzlich in Japan vorgestellte Game-Boy-Modifikation ("Game Boy Light") mit rückbeleuchtetem Schwarz/Weiß-LCD ist hierzulande noch nicht auf dem Markt.



GAME BOY-EMULATOR Dataflash kommt Nintendo zuvor: Für rund 110 Mark erscheint in wenigen Wochen ein Game Boy-Adapter für das N64, der den Gamy-Boy-Bildschirm als Vollbild darstellt.



PLAYSTATION-PDA VON SONY Unserer Reportage über Sonys tragbaren Taschenspieler mit Playstation-Schnittstelle (MAN!AC 4/98) gibt´s technisch nichts hinzuzufügen. Stattdessen präsentieren wir ein erstes Bild des Handhelds (rechts), das kaum größer ist als eine Memory Card und im entsprechenden Schacht der Konsole Platz findet. Das Display besitzt ein Gelenk und wird aufgeklappt, wenn das PDA im Memory-Schacht der Playstation steckt.

Angeln in der U-Bahn

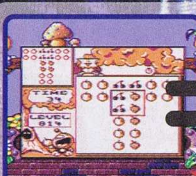
Sport-Handhelds kommen in Mode: Während LCD-Entwickler Tiger die Veröffentlichung von digitalen Baseball- und Golfschlägern vorbereitet, sind zwei ungewöhnliche Spielzeug-Angeln bereits erhältlich. Und siehe da: Auch Skeptiker lassen die Angel schon nach ein paar Minuten nicht mehr los. Am Bahnhof zu fischen und mit einem Barsch um den Rekord zu kämpfen, bringt selbst Tierschützer dem eigenwilligen Sport näher. "Bass Fishing" (schwarz) und "Expert of Fishing" (silber) laden alle Hobbyangler zum schnellen Fang in U-Bahn, Wartezimmer und Hörsaal. LCD-Display und Tastenbelegung sind bei den ausgefallenen Stücken bis auf wenige Details identisch. Jedes Handheld stellt drei Seen zur Verfügung, mit zwei Tasten fällt Ihr die Entscheidung und schippert mit dem Boot hinaus. Euer Sonar ortet Fischschwärme, drei bis vier Karpfen auf dem Schirm versprechen gute Erfolgschancen. Eine Wetteranzeige offenbart dabei Wolken oder Sonnenschein sowie die Verschmutzung des Wassers. Auf "Expert" könnt Ihr mit einer Wettertabelle den passenden Köder aussuchen, Barschfischer stöbern in der Anleitung. Nach ein paar Auswürfen kennt Ihr Eure Lieblingsköder auswendig. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, werft Ihr mit kräftigem Schwung die Angel aus: Ein Bewegungssensor berechnet dabei die Weite. Mit der Spule holt Ihr den Köder wieder ein und haltet durch geschicktes Kurbeln den Plastikwurm oder Blinker auf der Höhe der meisten Fische. Beißt einer an, spürt Ihr den Widerstand per eingebautem Rumblepak. Ein Ruck, und der Haken hat sich gesetzt – jetzt beginnt der Kampf! Vorsichtig zieht Ihr die Leine ein und reguliert ständig den Spuler-Widerstand, damit Eure Beute nicht davonschwimmt oder die Leine reißt. Die "Bass Fishing"-Kämpfe sind dabei deutlich schwieriger, das anschließende Erfolgserlebnis umso intensiver. Auf dem "Expert of Fishing" zieht Ihr mit etwas Erfahrung einen Fisch nach dem anderen heraus: Die Spannung geht verloren. Habt Ihr den Fisch eingeholt, verrät Euch das Handheld das Gewicht: Mit etwas Glück findet Ihr Euch schon bald in der Highscore-Liste wieder.
Beide Handhelds verfügen über Hobby- und Turniermodus. Bei letzterem habt Ihr 15 Minuten Zeit zum Angeln, die drei größten Brocken zählen. Akustisch unterscheiden sich die Fischfang-Fassungen: Der "Expert" verwöhnt mit digitalem Wasserplätschern und Begrüßungsmelodie, verbraucht dafür mehr Batterien als der Kollege. "Bass Fishing" steuert sich obendrein feinfühliger, beim Kurbeln habt Ihr genauen Einfluß auf die Tiefe des Köders. Trotzdem sind beide LCD-Handhelds eine Empfehlung wert. *oe*

Praktische Tabelle: Die Köderliste am Griff des "Expert of Fishing" informiert Euch über die Vorzüge der Würmer und Blinker bei verschiedenen Wetterbedingungen.



Elektronische Angeln im Vergleich

	EXPERT OF FISHING	BASS FISHING
Features		
Wettertabelle	ja	nein
Schwierigkeitsgrad	mittel	hoch
Preis	30 Mark	20-30 Mark
Batterieverbrauch	2x1,5V Mignon 2 Stunden	2x1,5V Mignon 3 Stunden
Wertung		
Sound	★★★★	★★
Grafik	★★	★★
Spielspaß	★★★	★★★★



HERSTELLER Bandai
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Brain Drain

Dreht Fruchtblöcke im Kreis, bis sie das richtige Muster aufweisen: Links oben im Bildschirm erinnert Euch ein kleines Schema an Euer Ziel, im Race-Modus sucht Ihr nach der schnellsten Lösung. Die Knobelei ist zwar für kurze Zeit spannend, die Logik aber bald ausgereizt: Das Sortieren wird eintönig. Extras oder CPU-Gegner hätten das Spiel bereichert, fehlen aber in "Brain Drain".



HERSTELLER Konami
ZIRKA-PREIS 70 Mark

Monopoly

In dieser überraschend spaßigen Brettspielumsetzung würfeln und kaufen bis zu vier Spieler um die Wette. Profis wählen eine der acht Szenarien und meistern knifflige Situationen. Das Feilschen und Verschachern gegen Ende des Spiels macht besonders viel Spaß, auch wenn das "reale" Monopoly noch lustiger ist. Leider ist es das Speichern einer Partie nicht möglich.



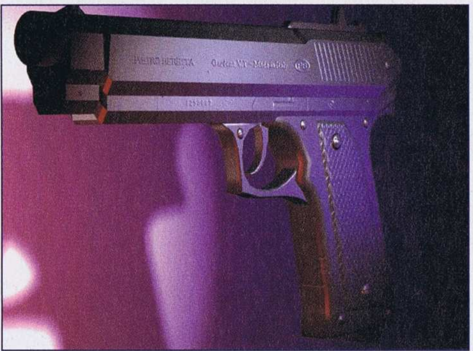
HERSTELLER Nintendo
ZIRKA-PREIS 60 Mark

Pocket Bomberman

Hüpft durch Plattformlabyrinthe, sprengt Monster in die Luft, sammelt Extrabomben und Feuerbonus: Bomberman erinnert in Größe und Sprungverhalten stark an "Mario Land". Die 25 Levels sind zwar etwas wenig, stellen jedoch hohe Ansprüche an Timing und Kombinationsgabe. Nur den typischen Mehrbomber-Modus vermissen wir.

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10
86415 MERING





Baretta-Automatik, die Standardwaffe für "Resident Evil"-Zombie-Jäger: Gerendert von M. Huberts auf einem Amiga 1200.

Schwarzes Blut

Als 38jähriger Splatter- und Prügel-Fan habe ich mir aufgrund einer Demo-CD, Eurem Test und Vorberichten das Playstation-Spiel "Nightmare Creatures" in der deutschen PAL-Version gekauft. Leider mußte ich feststellen, daß die rote Farbe (sprich: Blut) auf der Demo-CD noch enthalten, im fertigen Spiel aber durch schwarze Farbe ersetzt war. Bei mir persönlich sank der Spielspaß dadurch von 90% auf 40%.
Auf der Spielepackung war die Altersfreigabe von "ab 18" noch fett gedruckt – lächerlich. Durch die Farbänderung wollten Sony & Co. das Spiel anscheinend vor einer Indizierung schützen. Warum habt Ihr im Test nicht darauf aufmerksam gemacht? Dann hätte ich mir 100 Mark gespart. Genauso lächerlich ist natürlich der Vorspann von "Resident Evil DC" – da ist der "Bonanza"-Trailer ja noch spannender!
Auf den Tag, an dem in Deutschland endlich Spiele von Erwachsenen für Erwachsene erscheinen, werde ich wohl ewig warten müssen. Den typischen Rennspiel- und Jump'n'Run-Müll kann ich jedenfalls nicht länger sehen. Werden denn auch andere Beat´em-Up-Abenteuer wie z.B. "Deathtrap Dungeon" von solchen Änderungen in der deutschen PAL-Version betroffen sein?
Von meiner Rüge abgesehen, kann ich als älterer Spielefreak Eure Zeitschrift nur weiterempfehlen.

Wolfgang Prünte, Arnsberg

Gratulation zu den gestiegenen Verkaufszahlen und Eurer guten Arbeit – von der Konkurrenz hebt Ihr Euch wohltuend ab. Deshalb interessiert mich auch Eure Meinung zu folgender Angelegenheit: Die Demo-Version von "Nightmare Creatures" gefiel mir und meinen Freunden auf Anhieb, sie zeichnete sich durch fabelhafte Action-Elemente, erstklassige 3D-Grafik, einfache Steuerung und viel Atmosphäre aus. Im Gegensatz zur Demo-CD und dem Heft, dem diese beilag, war das fertige PAL-Spiel dann gemäß USK "ab 18 Jahren" freigegeben. Dennoch erlebte ich beim Anspielen eine Überraschung: Das Blut im Spiel war plötzlich schwarz, und da man fast nur in düsterer Umgebung agiert, kaum mehr zu erkennen. Viel Atmosphäre geht dadurch verloren – in der Demo-Version hat das Metzeln von Zombies und Werwölfen viel mehr Spaß gemacht.
Es ist ärgerlich und nicht seriös, daß ein Spiel mit einem wichtigen Feature beworben wird (alle Fotos in der Fachpresse zeigen rotes Blut) und dieses dann in der Endversion nicht vorhanden ist. Ich glaube nicht, daß ich der einzige Käufer bin, der sich verschaukelt fühlt. Zumal das Spiel einer "ab 18"-Altersbeschränkung unterliegt. Warum war dann die blutrote Demo-Fassung ohne Beschränkung erhältlich?

Heinrich Große-Berg, Berlin

Die PAL-Änderung, die Kalisto/Sony ihren "Nightmare Creatures" zukommen ließ, klingt nach einem Fall von "vorauseilendem Gehorsam"; Selbstzensur, um eventuellen späteren Schaden vom Spiel abzuwenden. Vor diesem Hintergrund ist es tatsächlich nicht nachvollziehbar, wieso eine USK-Freigabe "ab 18" erfolgte. Gegenüber TV, Kino und anderen populären Medien macht die Spieleindustrie damit mal wieder zwei beherzte Schritte zurück. Profitieren werden davon wohl nur die Importeure und Umbauspezialisten...
Auch wenn wir MAN!ACs rotes Blut nicht unbedingt als "wichtiges Feature" ansehen, verstehen wir den Groll der volljährigen Leserschaft. Von der Farbänderung waren wir zum Zeitpunkt des (offiziell freigegebenen) PAL-Tests nicht informiert. Sorry, daß wir Euch darüber nicht aufklären konnten.

Keine Tips

Mit Eurer Zeitschrift ist alles OK, doch wenn einer von uns Lesern bei Euch anruft, wird er übel behandelt: Ich wollte mich z.B. erkundigen, ob mit einem Eurer Tips etwas nicht stimmt, denn der hat bei mir nicht funktioniert. Irgendein MAN!AC-Redakteur nahm meinen Anruf entgegen, aber als ich ihm mein Problem schilderte, kam von ihm nur ein gelangweiltes: "Wir sind doch hier keine Hotline". Nach einem kurzen Gruß beendete er das Gespräch.
Überlegt Euch bitte, ob Ihr wirklich angerufen werden wollt, denn schließlich habe ich Eure Telefonnummer aus dem Impressum: "Die Redaktion erreichen Sie unter...". Wäre es nicht nett, wenn Ihr zu Euren Kunden in Zukunft etwas freundlicher wärt?

Ferdinand Winter, Ravensburg

Tips am Telefon – das funktioniert nicht. Wenn wir auch nur einen Bruchteil aller hilfsbedürftigen Leser mit Cheats und Lösungen versorgen würden, blieb kaum Zeit für Test und Recherche, und die nächste MAN!AC hätte nur noch 16 Seiten. Dieser Service für hunderttausende MAN!AC-Fans würde unsere personellen Ressourcen überfordern.
Schriftliche Anfragen werden hingegen gelesen und an die "Last Resort"-Abteilung weitergereicht. Haben mehrere Spieler ein ähnliches Problem, setzt Olli alles in Bewegung, um für Euch eine Hilfestellung aufzutreiben. Das Telefon ist wiederum für alle anderen Anfragen und Probleme reserviert. Ein offenes Ohr finden wir für Leser, die mit unserem Heft Probleme haben oder eine lebenswichtige Info zu Spielen, Hardware und Branche brauchen.

Eigenkreativität

Ich möchte mich zur Firmenpolitik von Nintendo äußern, denn ich kann mir nicht vorstellen, daß sich deren Strategie von niedlichen Tierchen und Fotos, die man sogar ausdrucken kann, in Europa durchsetzt. Die Europäer haben keinen Niedlichkeitskomplex, brauchen keine süßen "Pokemons" und wollen die kleinen Bälger auch nicht gegeneinander kämpfen lassen. Ein Fortschritt sind dagegen die Selfmade-Programme für das 64DD wie z.B. der "Talent Maker" oder der "Polygon Maker", mit denen man sich seine eigenen Charaktere erstellen kann. Das ist genau das, was ich an der Playstation vermisse: Die Möglichkeit, seine eigene Kreativität einzubringen. Spiele wie "Cool Boarders 2" und "Rage Racer", bei denen man sich ein eigenes Board bzw. Logo malen kann, sind ein guter Anfang. Schließlich gibt's auch Spieler, die keinen Bock haben auf die Standard-Designs, sondern sich etwas Ausgefallenes wünschen. Mein Appell an die Spieleindustrie: Laßt uns auch mal etwas selber machen! Ich überlege mir bereits, ob ich mir nicht ein N64 und 64DD zulege, oder ob ich weiterhin mit meiner Playstation auf einem

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: ***Seite 127 der letzten MAN!AC war leider eine Wiederholung aus der vorletzten Ausgabe. Satt dem Profitip zu "Castlevania" und neuen Game-Buster-Codes prangten dort bekannte Cheats. Ein gemeiner Datendieb hatte die entsprechende Layout-Datei von unserem Server gemopst und unseren Produzenten Andreas mit einem falschen Dateinamen hinters Licht geführt. Die richtige Seite liefern wir diesmal nach (117).***

MEA CULPA: ***Zu früh gefreut haben wir uns über Activisions Straßenschlacht "Vigilante 8": Entgegen unserer Aussage wird das Spiel in Deutschland erst Ende Juni veröffentlicht.***

MEA CULPA: ***Ein kleiner Fehler, der wohl nur Technik-Experten auffiel, schmuggelte sich in unsere Grafik zum "MIPS/Watt"-Verhältnis moderner Prozessoren (Seite 58 in der letzten Ausgabe): Statt den korrekten Herstellernamen ARM druckten wir zweimal das Kürzel AFM ins Schaubild. Sorry.***

nicht jugendfreien Snowboard abfahre. Doch zur Zeit sehe ich noch keinen Kaufgrund für das N64: Der Sound ist unter jeglichem Niveau, Überhämmer wie "Golden Eye" werden in Deutschland nicht veröffentlicht und die jetzigen Spiele sind nun wirklich nicht die Revolution, die uns Nintendo versprochen hat. Alles ist auf dieser Konsole irgendwie verschwommen. Und wie soll eine vernünftige Atmosphäre entstehen, wenn aus den Boxen nur Mono-Gedudel herauskommt? Wie man an den "Resident Evil"-Spielen und "Nightmare Creatures" sieht, trägt ein effektvoller Soundtrack erheblich zur Gruselatmosphäre bei – auf dem N64 ist sowas nur auf Kosten der Grafik möglich.

Arne Klevinghaus, Homberg

Keine Lust auf "Pocket Monster"? Es überrascht uns, wie vehement sich viele Leser gegen etwas wehren, das sie noch niemals mit eigenen Augen in Aktion gesehen haben. Wenn alle Konsolen-Fans so konservativ wären, würden wohl auch die letzten Innovationen aus unserer Branche verschwinden. Die "Maker"-Serie fasziniert Dich wiederum – vielleicht, weil Du mit den erwähnten Programmen bereits erste Erfahrungen mit einer neuen Art von "kreativer" Software machen konntest? Dann solltest Du aber auch "Fotos, die man sogar ausdrucken kann" nicht so mißtrauisch beäugen: Findest Du denn am Gedanken, Dein "nicht jugendfreies" Snowboard als Aufkleber zu verbreiten, keinen Gefallen?

Ganz mein Geschmack

Was ich an Euch am meisten schätze? In Bezug auf die Spieletests benotet Ihr haargenau nach meinem Geschmack. Weiter so! Meine Fragen:
– Plant Psygnosis eigentlich eine Fortsetzung zu "G-Police?
– Plant Namco eine Automatenumsetzung von "Alpine Racer 2" oder eine "Rage Racer"-Fortsetzung?
– Wird es das Echtzeit-Strategiespiel "Age of Empire" je auf der Playstation geben?

Thomas Widmann, Bozen

Eine Fortsetzung zu "G-Police" ist definitiv geplant, auch die hervorragende, kommerziell aber unauffällige 3D-Space-Opera "Colony Wars" soll noch in diesem Jahr das verdiente Sequel bekommen. Namco hingegen wird die meisten seiner aufwendingen Hydraulik-Spielautomaten (z.B. das von Dir erwähnte "Alpine Racer 2") voraussichtlich nicht für die Playstation umsetzen. Du wärst wahrscheinlich erstaunt, würdest Du alle neuen Namco-Arcade Maschinen kennen – massig Spiele, die nach Ansicht des Herstellers in der Heimversion aber viel von ihrem Highend-Flair verlieren würden. Auch "Alpine Racer" funktioniert bekanntlich mit Riesen-Bildschirm sowie echter Skiausrüstung statt schnödem Joypad.
Last but not least wird Euch auch "Age of Empire" vorenthalten bleiben: Die Playstation-Umsetzung scheitert an den immensen RAM-Anforderungen und an der SVGA-Auflösung moderner Win95-Spiele. Außerdem stammt "AoE" aus dem Hause Microsoft – bislang hat sich der Software-Riese nicht als Sony-Lizenznehmer hervorgetan.

Jetzt reicht's

Als Hersteller von Computer- und Videospielen ist Activision über die Aktion "Dealer against Game Piracy" sehr erfreut. Wer nicht auf den Kopf gefallen ist und sich weder strafbar machen, noch auf Spiele mit hoher Qualität verzichten will, der sollte bei den Händlern bestellen, die dieses Symbol abgebildet haben.
In der Regel arbeiten 20 bis 30 Mitarbeiter an einem Spiel, das nicht selten über mehrere Jahre hinweg produziert wird. Die Verwendung von (als Backup-CDs getarnten) Raubkopien ist vor allem unfair gegenüber den Entwicklern. Wer ein wenig mitdenkt, der wird erkennen, daß sich die Videospielindustrie bei dem enormen wirtschaftlichen Schaden, der durch Raubkopien entsteht, fragen muß, ob sich ein Spiel überhaupt noch verkauft oder nur kopiert wird. Insbesondere die kleinen, kreativen Teams werden dadurch ausgebremst, weil sie zwar für ihre Arbeit von der Presse Lob erhalten, aber kaum noch etwas mit ihren Ideen verdienen.

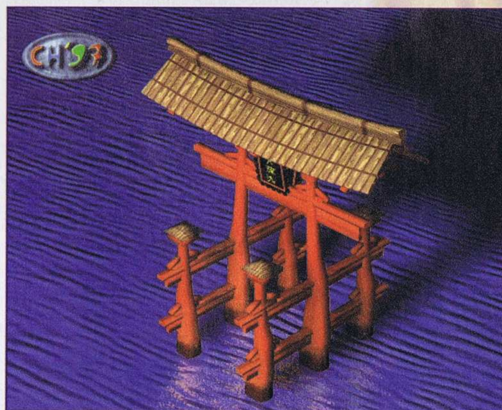
Andreas Stock, Activison

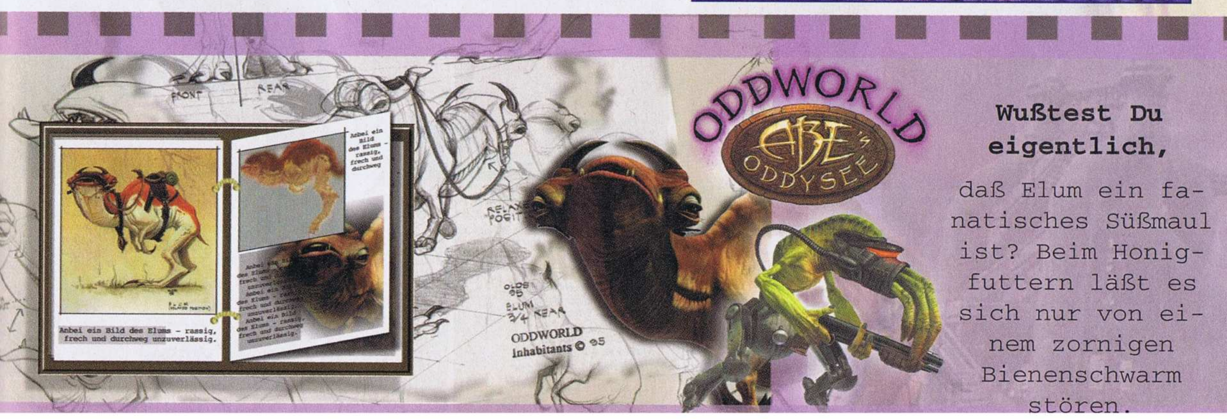
Piraterie

Sorry, daß wir einen negativen Brief verfassen müssen, aber das mit den Händlern und der Aktion DAGP ist der absolute Sch.... Wir haben vor etwa einem halben Jahr ungefähr 40 Händler angeschrieben, um unsere "No Gold"-Chips an den Mann zu bringen.Tolle Aktion, allerdings haben sich die meisten Händler beklagt: "Wir brauchen das nicht, wir brauchen nur Gold-Chips, die verkaufen sich besser!" Was soll diese "Dealer against Game Piracy"-Aktion dann eigentlich? Außerdem ist es legal, eine Sicherheitskopie von einem Original zu machen, wenn man dieses besitzt. Solange die Gesetzeslücke besteht, ist die DAGP-Aktion völlig sinnlos.
Richtig ist, daß sich alle Händler zusammensetzen und an einem Strang ziehen sollten: Nur noch "No Gold"-Chips (die auch mit Brücken am Chip keine Kopien abspielen). Es bringt auch nichts, Händler die mit CD-Brennern werben, rauszuwerfen, wenn sie in anderen Fachmagazinen, Gerbrauchtmärkten oder auch im Internet weiterhin werben.
Sony sollte diesen Leuten ohne Umwege mit einer Anzeige drohen, wir Händler aber alle darüber nachdenken. Ich hoffe, daß dieser Brief Gehör findet.

Stephan Elstrod (Else's Gameshop), Celle

Fernöstliche Impression von Chris Huberts. Hardware: Amiga 1200, Software: "Cinema 3D"

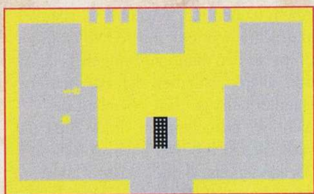




CLASSIC REPLAY

ACTION-ADVENTURE

"IT'S DANGEROUS TO GO ALONE..." (LEGEND OF ZELDA, 1986)


Simple Rätsel, gemeine Gegner: In Ataris "Adventure" (1980) sammelt Ihr mit Eurem quadratischen "Helden" Schlüssel und knackt damit Türen.

IN MEMORIAM

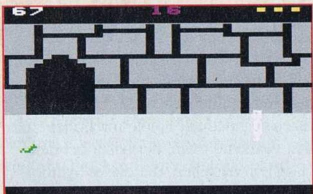


Legend of Zelda (Nintendo, 1986)

Das ist der Stoff, aus dem Action-Adventures bestehen: Monster vermöbeln, Prinzessin befreien und Schätze bergen. Am Ende geht es dann dem Tyrannen Ganon an den Kragen. Selbst in modernen Abenteuern wie "Alundra" entdeckt Ihr die Einflüsse des Genre-Meilensteins, wie z.B. das Umblättern des Bildschirms, das als lokaler Rätsel- und Monster-Reset zu jedem Action-Adventure gehört. Erstmals hilft Euch ein Radar bei der Orientierung: Ein graues Oberweltschema und ein blinkender Punkt informiert Euch stets über Euren Aufenthaltsort. Die knackigen Verschieberätsel können sich in Punkto Anspruch locker mit 32-Bit-Spielen messen: Dutzende Säulen und Schalter bringen Euch zur Verzweiflung. Daß der pummelige Zipfelmützenheld Link bis heute nichts von seinem Charme verloren hat, beweist sein bevorstehendes Nintendo-64-Abenteuer "Legend of Zelda: Ocarina of Time".

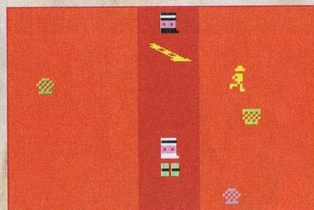
KONSOLE	NES	JAHR	1986	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	*Brillantes Fantasy-Epos mit Langzeitmotivation, cleveren Rätseln und spannenden Monster-Schlachten.*				

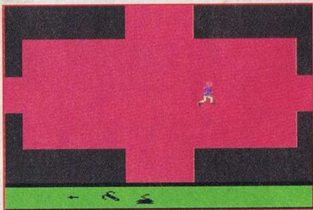
Wem Rollenspiele zu monoton und zahlenlastig, Jump'n'Runs aber zu anspruchslos sind, der greift seit VCS-Zeiten zum Action-Adventure: Das Genre, ausnahmsweise nicht auf dem Heimcomputer entwickelt, sondern Konsolen & Joypad auf dem Leib geschneidert, vereint epische Rollenspiel-Story mit Hüpf-, Rätsel- und Kampfsequenzen. Für Genre-Anhänger wird das Durchstöbern der weitläufigen Fantasy-Welten nie langweilig, obwohl sich die Spielinhalte seit Warren Robinetts "Adventure" (Atari VCS) kaum verändert haben: Im finsteren Kerker wartet die Prinzessin auf einen furchtlosen Retter, böse Dämonen und Zauberer unterdrücken das einfache Volk.
Während heutzutage jedes Spiel seinen Heldencharakter besitzt, vertritt Euch in den frühen "Adventure"-Kerkern lediglich ein gelber Klotz: Ähnlich einem Mauszeiger steuert Ihr den Cursor aus der Vogelperspektive und weicht bissigen Schlangen und beweglichen Stachelfallen aus. Das Schlüssel/Schloß-Prinzip der Rätsel ist schon das wesentliche Element: Per Knopfdruck klebt Ihr einen Schlüssel oder ein Juwel an Euren Cursor und ruckelt damit zum dazugehörigen Tor. So öffnet Ihr neue Wege und kommt dem herrschenden Bösewicht immer näher.


"Quest for Quintana Roo" (Sunrise, Atari 2600) legt den Schwerpunkt auf das Erforschen des riesigen Kerkerlabyrinths



Bis zum modernen Playstation-"Alundra" blieb seitdem die Vogelperspektive die vorherrschende Ansicht im Genre: Nur einige Jump'n'Run-orientierte Action-Adventures beweisen Mut zur Seitenperspektive. Der halbherzige Vorreiter war Ataris Indiana-Jones-Umsetzung "Raiders of the Lost Ark" (Atari, 1982): Mit flotten Schritten flieht Ihr vor Sandvipern, durchsucht fernöstliche Basare und laßt ordentlich die Peitsche knallen. Die Ansicht ist Euch bei all der Action jedoch nicht ganz klar: Mal überquert Ihr diagonal eine Einkaufsstraße, mal purzelt Ihr vertikal in einen Abgrund. Sunrise' "Quest for Quintana Roo" (VCS, 1983) wagt den Schritt zur reinrassigen Seitenansicht: Erstmals spielen verschiedene Ebenen eine Rolle; ein Feature, das in modernen Action-Adventures verankert ist und den Spieler durch komplizierte Architektur verwirren soll. "Quest for Quintana Roo" ist jedoch kein "Donkey Kong": Ihr erklimmt aztekische Tempel und flieht vor vergifteten Pfeilen und bissigen Monstern. Dabei liegt der Schwerpunkt beim Erforschen der Kerker, das klassische Schalterrätsel begegnet Euch nur an ausgesuchten Orten. Die Idee wurde sofort übernommen: So überraschte Namco die Fantasy-Gemeinde 1984 mit "Dragon Buster": Als tapferer


"Raiders of the Lost Ark" (1983) lockte Action-Adventure-Neulinge mit einer vielversprechenden Indiana-Jones-Lizenz


Atari versprach vier "Swordquest"-Folgen (hier "Earthworld", 1982). Der letzte Teil des erschien jedoch nie.


Die Welt von "The Adventures of Link" (NES, 1987) durchwandert Ihr aus Vogel- und Seitenperspektive

"Space War", das erste Computerspiel, entsteht 1962 am Massachusetts Institute of Technology (MIT)

Nolan Bushnell veröffentlicht den "Computer Space"-Automaten, das erste kommerziell vermarktete Videospiel.

Nolan Bushnell schreibt "Pong", Magnavox veröffentlicht die erste Videospielkonsole der Welt, das "Odyssee".

Das Atari VCS erscheint

Das Mattel Intellivision erscheint

1965 1966 1967 1968 1969 1970 1971 1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978 1979

IN MEMORIAM

Wonderboy in Monsterland (Sega, 1988)



Für Wonderboy war der Schritt zum Action-Adventure nicht weit: Sega erweiterte das vorbildliche Jump'n'Run um eine Handvoll Waffen, Rüstungen, Rätsel sowie Herzcontainer – und schon klebten Abenteurer am Joypad wie Monsterschleim an der Klinge. Die flotte Mischung aus Hüpfsequenzen, Monsterschlachten und mittelalterlichem Shopping führte Jump'n'Run-Fans behutsam ins Genre ein – ein geschickter Schachzug von Sega. Der exzellente Nachfolger "Wonderboy in Dragon's Trap" mit seinen witzigen Monsterverkleidungen erschien für Master System, Game Gear und PC-Engine. Später gab es noch ein 16-Bit-Update, bis die Serie mangels kommerziellen Erfolges leider auf Eis gelegt wurde. Im Gegensatz zu seinem Genre-Kollegen Link schaffte der muntere Sega-Jüngling nicht den Sprung auf 32- oder 64-Bit-Plattformen – in unserer Erinnerung lebt er jedoch weiter.

KONSOLE	Master System	JAHR	1988	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Wonderboy's Ausflug ins Action-Adventure-Genre ist rundum gelungen: Ein Jump'n'Run für Abenteurer!				



Die PC-Engine-Version von "Ys – The vanished Omens" verwöhnt mit herrlichen Fantasy-Melodien von CD

Drachenkämpfer macht Ihr Euch zum sagenumwobenen Echsenberg auf, um den Feuerspeier zu erlegen. Die Schwertstecherei besaß sogar eine Levelkarte, auf der Ihr über Wald und Flur reist und Burgen betretet. Im selben Jahr erschien auch Namcos "Return of Ishtar", ein Dungeonabenteuer für zwei Spieler: Beide Spiele besaßen mit Energieleiste und erspielbaren Waffen bereits Action-Adventure-Elemente, legten den Schwerpunkt jedoch auf die Monsterjagd.

Zwei Jahre später erblickte erstmals Kultfigur Link das Licht des Bildschirms: In "Legend of Zelda" (NES, 1986) steuert Ihr den Jüngling aus der Vogelperspektive durch die riesige Welt von Hyrule; das Spiel besaß bereits einen Radar und informierte Euch stets über Euren Standort im weitläufigen Terrain. Der Erfolg von Link ebnete Action-Adventures den Weg: Schon ein Jahr später hüpfte Link durch sein nächstes Abenteuer. "Adventures of Link" erschien als goldenes Modul und mischt erstmals Vogelperspektive und Seitenansicht: Von oben steuert Ihr Link auf der Oberwelt durch düstere Wälder, unheimliche Friedhöfe und verzwickte Gebirge. Betretet Ihr einen Tempel oder fallen Euch Monster an, wird in Jump'n'Run-Sequenzen umgeblendet. Die Oberwelt dient dabei nicht nur als Verbindung der Levels: Auch auf der Karte könnt Ihr Gegenstände (z.B. einen Hammer) benutzen, um Felsbrocken aus dem Weg zu räumen oder den Eingang zu neuen Welten öffnen.



Konami ging mit "Goemon" (MSX 2, 1987) einen ähnlichen Weg und kombinierte Passanten-Plausch und Shopping aus der Vogelperspektive mit Hüpfspiel-Sequenzen: Bis heute erschienen Versionen für NES, Super Nintendo, Game Boy, Playstation und Nintendo 64. Master-System-Ritter kämpften sich derweil durch die mittelalterliche Welt des Japan-Klassikers "Y's – The vanished Omens". Auch Sega selbst war nicht untätig und konterte mit der Action-Adventure-Version ihres "Wonderboy"-Hüpfspiels: Im "Monsterland" (Master System, 1988) springt Ihr durch Wald- und Lava-Landschaften und dürft nach rechts und links zu jedem beliebigen Ort zurückkehren – Einbahnstraßen, nein danke!

Für erlegte Schnecken oder Echsen kassiert Ihr Gold, das Ihr im Laden in Equipment investiert. Mit den 16-Bittern öffneten sich den Abenteuerhelden neue Dimensionen: "Zelda 3" (Super Nintendo, 1991) forderte mit kompliziertem Mehrebenen-Design das räumliche Denken des Spielers, Segas "Landstalker" für Mega Drive zieht Euch ein Jahr später mit der isometrischen Perspektive mitten ins Fantasy-Universum. Westwoods erste 16-Bit-Konsolenentwicklung "Young Merlin" (1993) war eher für das junge Publikum bestimmt. Enix und Square setzen bis heute mit den exzellenten Titeln "Illusion of Time" (1993) und "Secret of Evermoore" (1995) Maßstäbe. *oe*

Auch auf Handhelds erschienen vereinzelt Action-Adventures. Das zeitaufwendige Genre konnte sich jedoch in der mobilen Spielewelt nicht durchsetzten: Nintendo's "Legend of Zelda: Link's Awakening" (Game Boy, siehe Bild unten) verwöhnt zwar mit hervorragender Spielbarkeit und einer spannenden Story – vielen Fans war es jedoch zu mühselig, sich durch die Handlungssequnzen mit drei bis vier Worten pro Textkasten zu klicken. Squares vorbildliches "Final Fantasy Adventure" erschien leider nur in Japan und den USA. "Wonderboy" versuchte erste Schritte auf dem Game Gear mit seinem kunterbunten Maskenball in "Wonderboy in Dragon's Trap". Statt mächtiger Rüstungen erspielt Ihr Verkleidungen: Mit dem Drachengewand speit Ihr zum Beispiel Feuer und hüpft über hohe Felsen.

IN MEMORIAM

Secret of Mana (Square, 1994)



Squares Jagd nach dem Mana-Samen schockt die Genre-Konkurrenz: Via Mehrspieler-Adapter nehmen bis zu drei Helden am Abenteuer teil. Spielt Ihr allein, folgen Euch die Kollegen automatisch auf Schritt und Tritt. Action-Fechtereien mit bildschirmfüllenden Level-Wächtern, rauschende Mode-7-Flüge in den Sonnenuntergang und Gags in deutscher Sprache lassen keine Wünsche offen: Square hat sich die "It's a MAN!AC"-Empfehlung redlich verdient (MAN!AC 12/94). Hinzu kommt die ausgefallene, geniale Benutzerführung: Statt in ein Item-Menü umzublenden, laßt Ihr per Knopfdruck Rüstungen, Waffen und Heilkräuter um Eure Helden rotieren: Greift Euch einfach das passende Objekt heraus.

KONSOLE	Super NES	JAHR	1994	WERTUNG	✱ ✱ ✱ ✱ ✱
BEMERKUNG	Liebevolle Animationen und verschlungene Story: Bis zu drei Spieler reißen Witze und reiten auf Drachen.				



Dreidimensionale Dungeons dank isometrischer Perspektive: "Landstalker" für das Mega Drive (Sega, 1992).



Leider nur vier Worte pro Textkasten: "Zelda" für den Game Boy.

1980 – Warren Robinett entwickelt das erste Action-Adventure für das Atari 2600: "Adventure".

1981



1982 – Atari veröffentlicht "Swordquest Earthworld" für das Atari 2600





1983 – Das NES erscheint in Japan

1984

1985

1986 – Nintendos "Legend of Zelda" verwöhnt Abenteurer mit Automapping und einer riesigen Fantasywelt

1987 – Segas "Wonderboy" wagt den Schritt zum Action-Adventure in "Wonderboy in Monsterland" für das Master System

1988

1989 – In Japan debütiert die erste reinrassige 16-Bit-Konsole, das Mega Drive von Sega.



1990 – Ende des Jahres erscheint das Super NES in Japan

1991 – Link fordert Abenteurer in "Zelda 3" mit kompliziertem Mehrebenendesign

1992 – "Landstalker" für Mega Drive schafft räumlichen Eindruck dank isometrischer 3D-Perspektive

1993



1994 – Die Sony Playstation und der Sega Saturn erscheinen in Japan.

1995

SECOND HAND



Die Spieleflaute im ersten Quartal hat nicht nur die Hersteller erfaßt, auch bei den Kleinanzeigen herrscht Ebbe – so wenig wie diesen Monat sind schon lange nicht mehr eingetrudelt. Zum Glück stehen uns zu Ostern einige Highlights wie zum Beispiel die Import-Version von "Tekken 3" ins Haus. Im übrigen ist es zwar verständlich, daß Ihr in Eure Anzeigen so viel Text wie möglich reinstopfen wollt, laßt aber trotzdem für Leerzeichen Kästchen frei. Ansonsten sind die Texte kaum entzifferbar und es schleichen sich Fehler ein. Euer Ulrich!

Verkaufe Bomberman64 (jap) für 100 DM und Super Mario64 für 50 DM. PSX: Tomb Raider 30 DM, Formel1 50 DM, Crash Bandicoot (us) 100 DM, Alundra (us) 120 DM. Martina Berenz, Waidmannstr. 6, 89233 Neu-Ulm

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele und Konsolen für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Habe noch Spiele für Oldie-Konsolen, z.B. PC-Engine, Atari usw. Tel. 089/1403732

Suche **Import-Spiele** für Nintendo64, z.B. Top Gear Rally usw. Suche auch Spiele für Atari Jaguar. Tel. 0761/8098282

Suche für Ego-Shooter (Playstation) die passenden Mogelcodes. Gunia, Kursdorfer Weg 2, 04205 Leipzig

SNES-Spiele nur komplett mit Anleitung + Verpackung, nur PAL-Versionen. Verk. Spiele für Game Gear 18 DM, NES für 15 DM, Bei SNES auch ganze Sammlungen anbieten. Tel./Fax. 02841/44125 (Marianne)

Suche Nintendo64 und PSX-Konsole mit oder ohne Spiele, aber auch einzelne Spiele, alle Neuheiten wie z.B. Monopoly, GTA, Cool Boarders2, Power Soccer2, Nagano Olymics98 usw. Tel. 030/4032714 (Andi, 18-22 Uhr)

SUCHE

NINTENDO

Suche Mitglieder für unseren **N64-Club**. Monatliches Heft, Geschenk, Cheat-Service und vieles mehr... Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: Andreas Zischler, Angerhöhe 5, 95497 Goldkronach

Suche dringend Goldeneye. Tausche gegen Blast Corps, Extreme-G, Wave Race, Mario64, Lylat Wars mit Rumble Pak, auch 2:1 (vielleicht auch 3:1). Tel. 039833/20242 (Marian, Mo-Fr ab 14 Uhr)

Achtung! Suche **N64 + Sony PSX** mit Spielen. Suche auch Neuheiten + Konsolen + Sammlungen + Zubehör für SNES, NES, GB, Saturn + MD. Tel. 0641/970424

Suche **Final Fantasy2 (us)** für SNES und andere US-Rollenspiele und für Game Boy Final Fantasy3. Biete gut! Tel. 08033/1221 (Kai Güttler, ab 15 Uhr)

Suche dringend Goldeneye. Tausche gegen Blast Corps, Extreme-G, Wave Race, Mario64, Lylat Wars mit Rumble Pak, auch 2:1 (vielleicht auch 3:1). Tel. 039833/20242 (Marian, Mo-Fr ab 14 Uhr)

PLAYSTATION

Suche **Tauschpartner** für Playstation und N64 PAL-Spiele! Habe und suche ständig aktuelle PAL-Spiele. Tausche ständig! Tel. 07354/1487 (Stefan, ab 17 Uhr)

Suche Spiele für Sony Playstation + N64, auch Sammlungen mit Konsole. Suche auch Turbo Duo oder SNES (US-Version). Tel. 04774/991104 (Rainer)

Suche **Sony PSX** mit Spielen. Suche auch Konsolen + Sammlungen + Neuheiten für N64, SNES, NES, GB usw. Suche ganz besonders für SNES: Super Bomberman4. Bitte meldet Euch. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Kaufe: A-Train (PAL) deutsch, Ballergames + Knobelgames. Zahle Höchstpreise. Peter Wenzel, Bahnhofstr. 1, 38364 Schöningen

Suche **umgebaute PSX** + 2 Pads + Memory Card bis 180 DM. Tausche N64-Spiele: Habe Turok, Bomberman, Pilotwings, Mario. Suche auch Soundtracks oder tausche gegen Turok-Soundtrack. Tel. 06031/680548 (ab 17 Uhr)

Suche möglichst günstigen **Dataflash Game Buster**. Verkaufe Tomb Raider2 mit Lösungsbuch für 95 DM. Alles in guten Zustand. Ich biete Game-Buster-Codes für RE2 kostenfrei. Tel. 06321/355633 (Mike, ab 18 Uhr)

EXOTEN

Suche **Neo Geo** (mögl. Modul) + 2 Boards, AoF2, R. Army, NAM75, 3 CountB., Sidek.2, Samurai Shodown2, Fatal Fury Special, M. Nat. Tausch gegen MB-Vectrex + 5 Cass. (ohne VP + Anl.) + ca. 200 DM. Keine Anrufe. Andreas Utz, Ostendstr. 27, 74193 Schwaigern

Suche **Sega Nomad** und Lynx1 oder Lynx2-Konsole. Suche folgende Games: Shanghai, Rampart, Stun Runner (alle Lynx). Tel. 02355/400119 (Falko). E-Mail: 5760270@skyper.de (nur 80 Zeichen)

OLDIES

Suche diverse **Automatenplatinen**: Rock'n Rope, Gyruss, Lady Bug, Donkey Kong, Pac-Man, Tutankham, Donkey Kong3, Mario Bros., Jr. Pac-Man, Carnival, Twin Cobra, Jungle King, Pepper2, Time Pilot2. Tel. 089/6902988

SONSTIGES

Tausche, kaufe und verkaufe jp/us N64-Spiele, kein PAL. Auch ganze Konsolenbestände. Verkaufe für PS Pro Wrestling, Fade to Black, Tomb Raider, RE1, Alien, NHL für 50 DM pro Stück, zusammen 240 DM. Tel. 0177/5035711

Suche guterhaltene **Playstation oder N64** mit Spielen sowie Super Nintendo, Mega Drive, Game Boy, Saturn, Game Gear, NES mit Spielen! Kaufe und tausche Spiele und Zubehör einzeln. Ruft an oder faxt! Tel./Fax. 05658/924962

VERKAUFE

NINTENDO

Nintendo64: Star Wars: Shadows of the Empire für ca. 100 DM, tausche auch gegen Super Mario Allstars für das Super-NES. Frank Meyer, Ahornallee 2, 02708 Löbau

SNES mit 19 Spielen, darunter: Starwing, Super Mario Kart, Super Mario Paint mit Maus, Super Game Boy mit 2 Spielen. Alles in Top-Zustand für 540 DM. Alle Spiele auch einzeln verkäuflich. Stephan Radlinger, Stefan-Meier-Str. 102, 79104 Freiburg.

N64-Spiele: Blastdozer (jap) 80 DM, Pilotwings (us) 70 DM, Yoshi's Story (jap) 120 DM, Bomberman (jap) 80 DM. Tel. 06731/45790

SNES-Spiele PAL: Lufia, Terranigma, Humans, Secret of Evermore, Illusion of Time, Mystic Quest, Breath of Fire2, Equinox, Lagoon, Young Merlin, Shadowrun usw., 17 Spiele für 550 DM oder einzeln. Tel. 07364/6594

Verkaufe japanisches N64 mit Controller, Preis nach Vereinbarung. Tel. 02131/949066

N64 Multinorm us/jp/dt + RGB-Umbau + Stromwandler + 3 Spiele wie z.B. Yoshi's Story (jp), Mario Kart (jp) usw. für 600 DM inklusive Porto + Verpackung. Tel. 02644/1376 (Markus, ab 18 Uhr)

Ich verkaufe Wave Race für 80 DM und Blast Corps für 100 DM und Goldeneye für 110 DM. Alle Spiele gut erhalten. Tel. 04181/34489

Multinorm-SNES + Actraiser2 (us) + Super Probotector (D) + RGB-Kabel für 100 DM, tausche auch gegen Goldeneye oder Blast Corps. Tel. 0177/4036910

Super Mario64 für Nintendo64 für 60 DM, verkaufe auch Game Boy + Portable Carry All + Tetris + Verbindungskabel für 50 DM. Suche Memory Card für N64 für 20 DM. Tel. 05522/74290 (Harun)

SNES + 2 Joypads und 8 Spielen wie: Fifa96, Lemmings2, Jurassic Park und viele andere für nur 200 DM VHB (alles ohne Verpackung). Tel. 04638/898619 (David, ab 17 Uhr)

Verkaufe **N64 + 4 Joypads** + Cruisin USA + Starfox + Mario + Mario Kart + Turok + Diddy Kong usw. Tel. 0991/4306 (Stefan)

Verkaufe **N64** mit 1 Pad, 1 Padverlängerung, 1 Memory Card, 1 Rumble Pack, 5 Spiele (Fifa98, Super Mario, Mario Kart, Diddy Kong Racing, Lamborghini64). NP 1040 DM, VB 550 DM. Tel. 030/9359153 (Alex)

N64-Konsole (dt.), 2. Pad (schwarz), Memory Card, Spiele: Turok, Star Wars, Super Mario, Pilotwings, Super Mario Kart, alles ca. 1/2 Jahr alt, FP: 700 DM, nur komplett! Tel. 07665/3424

Wizardry5, Drakkhen, Might & Magic2, Populous, Syndicate, Lord of Darkness, Donkey Kong Country, Megaman X, alle für SNES. Preis VHS. 200 Spielezeitungen 199 DM. Tel. 07143/28211 (ab 13 Uhr)

N64 + 3 Pads + S-VHS-Kabel + 5 Spiele (Mario, Wave Race, ISS, Goldeneye, Lylat Wars + Rumble Pack), alles PAL, noch Garantie, Top-Zustand für 699 DM inkl. Versand. Tel. 030/2423696 (Matthias)

N64-Spiele: Mario Kart 45 DM, Lylat Wars 50 DM, Diddy Kong Racing 55 DM. Tel. 0761/891038

Verkaufe für N64: Extreme-G, Fifa98, Shadows of the Empire, Super Mario Kart64. Für PS: Nagano98, Fifa98, MDK, V-Rally. Suche für N64: Nagano98, Mace... und für PS: Bushido Blade, Alundra... Preis VB. Tel. 0551/68364 (ab 17 Uhr)

N64 (ohne Verpackung) + 2 Joypads (schwarz/grau), Super Mario64, Lylat Wars, Prügelspiel (alles nagelneu), Wave Race (ohne Verpackung) und als Bonus PSX-Demo-CDs + Zeitschriften für 599 DM (neu 800 DM)! Tel. 039267/9180 (Christof)



Obwohl Gameboy, Lynx und Game Gear weit überlegen, wurde Segas 16-Bit-Handheld Nomad nie offiziell in Europa vertrieben: Dank Mega-Drive-Kompatibilität stand bereits zur Veröffentlichung 1995 eine gewaltige Software-Bibliothek zur Verfügung. Zusätzlich besitzt der Nomad Anschlüsse für Fernseher, Netzteil und ein zweites Joypad. In den USA hielt sich der Erfolg in Grenzen – nicht zuletzt deshalb, weil das hervorragende LCD-Display einen Sechserpack Batterien in drei Stunden verschlang. Außerdem war der Preis knapp doppelt so hoch wie der des Mega Drive – für die meisten US-Spielefans zu teuer.

Super-Spiele, Super-Preise: Mario64 60 DM, Turok 70 DM, Wave Race64 65 DM, Prügelspiel 75 DM, Extreme-G 100 DM. Suche Goldeneye, Warcraft2 (PS), Blast Corps. Versand per NN! Tel. 08421/6360 (Tobias, ab 17 Uhr)

SEGA

Saturn PAL - dt, jp und US-CDs abspielbar - mit 1 analogen & 1 normalen Pad, RF-Unit, 11 Spiele wie Dead or Alive, F. Vipers, Sega Rally, Nights, Tomb Raider usw. Tel. 0231/513581 (Maurice, 15-20 Uhr)

Wow! Verkaufe **19 Top Saturn- und PS-Spiele**, z.B. VF2, Holy Ark, Dragon Force, Prügelspiele, Iron Storm (us), Vandal Hearts, Persona (us) + Virtua Stick + 2 Pads + 6-Player-Ad. + Gamebuster, alles 1A. Tel. 07251/61257

Phantasy Star2 + Karte + Hintbook auch 3 und 4; Shining in the Darkness, Shining Force, Splatterhouse2 (Namco!), Aladdin, Royal Rumble, Beavis & Butthead, MD + 2 Joypads ab 20 DM. Auch Anime! Tel. 06322/981833 (Johann, ab 17 Uhr)

Billiges gebrauchtes **Saturn-Startset**: Konsole + 2 Pads + Analog-Pad, Nights, Destruction Derby, Madden98, Mystaria, WSB, Game Buster + Extreme-G für N64. Knallhart kalkuliert will ich für alles zusammen nur sagenhafte 550 DM. Tel. 0172/6231590

Verkaufe, tausche, kaufe Spiele + Konsolen für Sega Saturn, Nintendo64 und Super Nintendo. Suche Importe für Saturn, Sega Saturn Konsole für 100 DM zu verkaufen. Tel/Fax. 05561/982042 (Thomas, ab 16 Uhr)

PLAYSTATION

Baphomets Fluch2 80 DM, Resident Evil 50 DM, Time Crisis + Gun 110 DM, Die Stadt der verlorenen Kinder 50 DM, Lone Soldier 40 DM, Fifa98 70 DM, Toshinden2 (jp) 40 DM, DD2 (us) 40 DM, Playstation + Umbau + RGB 300 DM. Tel. 089/54662716

Achtung! Verkaufe blaue Entwicklerplaystation, spielt alle CDs ab. Sehr gute Verarbeitung, mit zusätzlichem S-VHS-Anschluß, Top-Bild, gegen Gebot. Tel. 06145/32302

Resident Evil2 (85 DM), Gran Turismo (jp, 90 DM), Final Fantasy Tactics (us, 85 DM), Tekken3 (jp, 105 DM), Final Fantasy7 (us, 70 DM), Alien Trilogy (us, 25 DM), Toshinden1+2 (jp, je 25 DM). Tel. 02064/12201

PS-Spiele: X-Com2 40 DM, Suikoden 30 DM, Tekken2 40 DM, DAS-Rollenspiel: Basis-Box 30 DM, 2 Erweiterungsboxen 30-50 DM, Lexikon über Aventurien 70 DM und ein Waffenbuch 20 DM. Tel. 07145/7696

Verkaufe japanische Sammlerstücke wie Pferderennen, Hochseefischen, Adventures, Multimedia etc. Liste unter Tel. 0931/3535300 oder Fax. 0931/3535302

Spiele zu verkaufen: Tekken2, Spider, Crash Bandicoot1, Coolboarders1, Total NBA97, Wipeout2097, Pandemonium1, Oddworld, Command & Conquer1, Gunship, Worms1, Hercules, Wing Commander3+4, Broken Sword1 (50 bis 60 DM). Tel. 06221/168685

Crash Bandicoot2 (75 DM), Disruptor 40 DM, zusammen 100 DM, wie neu. Tel. 02602/8733

50 DM: Croc, Transport Tycoon, A-Train, Harcore4x4; 40 DM: Pandemonium, Destr. Derby2, Jumping Flash2, Bust-a-Move2, True Pinball; 30 DM: Magic Carpet, Rayman, Mickey Mouse, jeweils inkl. Porto, alle 12 Spiele 399 DM. Tel. 0172/8870623

Verkaufe für **Playstation**: Tunnel B1 (PAL) 30 DM, NHL97 (us) 25 DM, Williams Arcade's Greatest Hits (us) 25 DM, zusammen 70 DM. Tel. 08233/92303

Baphomets Fluch2 + Risiko je 50 DM, Memory Card 20 DM. Tel. 05631/4696 (Diana)

Tekken und Worms je 30 DM, Porsche Challenge und Crash Bandicoot je 40 DM, alles PAL. Verkaufe PC Games von 10/95 bis 01/97 für 30 DM. Tel. 07042/979159 (ab 16 Uhr)

Verkaufe und tausche Warhawk, 3D-Lemmings, Shooter, Battle Arena Toshinden2, X-Com, D, Ridge Racer, Wing Com.3, C&C je 50 DM. Udo Klein, Blumenstr. 20, 52531 Übach-Palenberg

Verkaufe: Resident Evil2 (us), Star Wars: Masters of Teräs Käsi (us), Raytracers, Bugriders, Cyberbots, Tomb Raider2 (us), Final Fantasy Tactics, Alundra, Formel1 '97, Bomberman World, Gex, Bushido Blade. Tel. 0251/212846

WCW vs. the World für PSX, SimCity2000 (+ Memory Card für 80 DM) für je 60 DM. Formel1 für 45 DM (alle Top-Zustand). Tel. 037325/91246

Verkaufe **Playstation mit 5 Spielen** (z.B. V-Rally, ISS Pro) und 2 Controllern. Verkaufe auch SNES mit 8 Spielen, 2 Controllern und Super Game Boy. Verkaufe beides sehr günstig. Tel. 07154/23451

PS-Spiele: Final Fantasy7 mit Komplettlösung 100 DM, NHL98 60 DM. Tel. 07145/7696

Playstation (4 Monate alt) mit 1 Pad + 3 Spielen: Formel1 '97, Tomb Raider2, Face Off + Memory Card (alle Levels von TR2) 550 DM. Tel. 02620/950507 (ab 18 Uhr)

Umständehalber abzugeben: Sega Saturn + Adapter + 6 Top-Spiele und **Sony PSX** + Memory Card + 3 Spiele (z.B. Castlevania). Preise sind Verhandlungssache. Tel. 09443/905705 (Sebastian)

Biohazard DC 80 DM, Biohazard2 100 DM, Res. Evil DC (us) 80 DM, Resident Evil2 (us) 100 DM. Saturn: Biohazard 80 DM. Tel. 0177/3238772

Verkaufe: Soul Blade, Warcraft2 für je 40-50 DM, Castlevania für 50 DM, Suikoden für 30 DM, Baphomets Fluch2 für 45 DM. Suche außerdem: Tomb Raider2. Telefon. 035201/70869 (Hannes)

Verkaufe und tausche Tomb Raider2, Myst, The Need for Speed, Iron & Blood, Cyberia, Adidas Power Soccer, Blood Omen - Legacy of Kain, SimCity2000 je 60 DM. Udo Klein, Blumenstr. 20, 52531 Übach-Palenberg

Verkaufe **PSX-Spiele**: Crash Bandicoot2 60 DM, V-Rally 50 DM, Vergessene Welt 50 DM und Nascar98 60 DM. Tel. 0172/8769672 (Maik, ab 16 Uhr)

Verkaufe! Resident Evil, Final Fantasy7, F1 '97, Adidas Power Soccer, ISS Pro, Soul Blade, NHL98, Alien Trilogy, alles PAL, alle Games nur 200 DM. Tel. 02803/800983 (ab 15 Uhr)

Toshinden3, Darius Gaiden, Croc, Tomb Raider2, One, Frogger, NHL98, Grand Theft Auto, Jet Moto2, Rosco McQueen. Komplettliste von: Mario Schikos, Mariahilfestr. 161/50, A-1150 Wien

PSX + 2 Pads + MadCatz Lenkrad + Memory Card + Scart-Kabel + Rapid Racer + Ego-Shooter + Formel1 + Crash Bandicoot1 + Magazine inkl. Demo-CDs, komplett im Top-Zustand 599.99 DM. Tel. 0791/55347

Spiele: Prügelspiel, Street Fighter Alpha, 2Xtreme, Blazing Dragon, Casper (alle Spiele 50-60 DM). Special: Tomb Raider1 mit offiziellem Komplettlösungsbuch 80 DM. Tel. 06221/168685 (Chris)

PSX-Games: Porsche Challenge 50 DM, Fighting Force (neu) 60 DM, Baphomets Fluch + Lösung 50 DM, Destruction Derby2 (neu) 50 DM, neues MadCatz-Lenkrad + Pedale für 75 DM, auf Anfrage auch Zeitschriften. Tel. 039267/9180

Die Spezialität des 16-Bit-Systems Neo Geo sind spielerisch ausgefeilte 2D-Prügeleien wie "Samurai Shodown" und "King of Fighters", die ihre 32-Bit-Umsetzungen meist in den Schatten stellen. 1990 erschien die Heimausgabe mit zur Spielhalle identischer Technik, war jedoch wegen der mehrere hundert Mark teuren Spielmodule nur ein Fall für zahlungskräftige Intensiv-Gambler. Erst 1994 veröffentlichte SNK das Neo Geo CD (Bild) mit eingebautem, aber durch Single-Speed-Technik langsamem CD-Laufwerk und machte es damit für die breite Masse erschwinglich – zu spät!

PSX mit 10 Spielen, z.B. Command & Conquer1+2, Warcraft2, Memory Card, 2 Pads und 9 Demo-CDs für 800 DM. Tel. 035843/20510

EXOTEN

Verkaufe **Neo Geo 50/60 Hz** + 2 Joyboards + Memory Card + 6 Module für 650 DM VHB. Suche für SNES R-Type3, F-Zero, RnR Racing, Rendering Ranger, Biometal, alle us/jp. Außerdem CDX Adapter + 6-Button-Pad für MD. Tel. 089/57969370 (Chris)

Aufpassen! **Neo Geo CD** + 2 Pads + 5 Spiele VB 550 DM, 3DO + 5 Spiele VB 250 DM, Jaguar + 2 Pads + 3 Spiele VB 70 DM, Virtual Boy + 2 Spiele VB 190 DM, verkaufe auch ständig neue und alte Spiele für PSX (NTSC + PAL), Saturn, SNES und Nintendo64 (NTSC). Tel. 04941/63794 (ab 20 Uhr)

3DO, Jaguar, Mega Drive/32X/CD, Master System, Saturn, PSX, SNES, NES, CBS, Intellivision, Atari ST, Spiele und Zubehör zu verkaufen. Suche Mega CD1. Tel./Fax. 030/6258637

Ca. 35 **PC-Engine Hu-Cards** us/jp., Top-Titel z.B. Bonk2, Galaga88, Gunhed, Nectaris. Außerdem Final Fantasy3 Game Boy für 150 DM, Lynx + Netzteil + 4 Games, z.B. Blue Lightning für 250 DM. Tel. 0521/1368166

OLDIES

Verkaufe und tausche Playstation, N64 und Game-Boy-Spiele ab 35 DM, wie z.B. Hercules, Fifa98, Final Fantasy7, Baphomets Fluch2, Maximum Force, Ego-Shooter, Monopoly, Risiko usw. Tel. 030/4032714

Vectrex mit Originalverpackung, Anleitung, 2 Overlays, Spiele für 250 DM VHB! Spiele ab 5 DM für fast alle Systeme! Tel. 0781/1664 (Daniel)

SONSTIGES

FF7-Spieler aufgepaßt: Verkaufe vollständigen Speicher (alle Substanzen, Limits, 2 Gold-Chocobos, einfach alles)! Ruby-Emerald Weapons, kein Problem! Für 15 DM bei: Oli Krätzschmar, Radaustr. 5d, 86199 Augsburg

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen** • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

5,50 DM in Briefmarken beilegen.

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.

**HABT IHR TECHNISCHE PROBLEME?
DANN SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAG
• MAN!AC-KNOW-HOW •
WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING**

KNOW-HOW!

Spaß am Mogeln

Wenn Bösewichte und Mechbosse selbst unter eisernem Dauerfeuer nicht kapitulieren, greifen Videospieler zur Geheimwaffe: Mit dem "Game Buster" (90 Mark) und den Codes aus der MAN!AC verpaßt Ihr Eurem Helden unbegrenzt Energie, Zeit oder Munition. Das Prinzip ist einfach: Der Mogel-Code besteht aus einer achtstelligen Speicheradresse und einer vierstelligen Zahl (z.B. "801FCBED-0063"), die der Game Buster laufend in den Speicher schreibt. So bleibt Eure Lebenszahl auch nach dem Ableben immer auf dem gleichen Stand.



Während N64-Besitzer auf Codes in der Fachpresse angewiesen sind (die Chipkarten werden voraussichtlich nicht erscheinen), können Saturn- und Playstation-Besitzer eigene Codes erstellen: Hierfür benötigt Ihr einen normalen PC sowie Dataflashs "Comms Link Pro"-Steckkarte (Bild oben, 90 Mark). Die Installation ist in fünf Minuten erledigt: PC aufschrauben, Karte in einen freien Slot stecken und PC wieder zuschrauben – fertig! Das mitgelieferte Kabel verbindet PC mit Game Buster und schon steht der Spiele-Manipulation nichts mehr im Weg.

Der erste Schritt ist das Erstellen eigener Mogel-Codes. Wer bereits ein "Action Replay" für Mega Drive oder Super Nintendo besitzt, kennt die Prozedur: Ihr zockt Euer Lieblingsspiel kurz an, bis die Leben, der Energiebalken oder ähnliches auf dem Bildschirm erscheint. Über die mitgelieferte PC-Software beginnt Ihr mit der Suche: Via Tastendruck hält das Spiel eine Minute inne, und der PC "merkt" sich den kompletten Playstation-Speicher. Anschließend spielt Ihr weiter und startet die Suche bei jeder Veränderung der Lebenszahl erneut. Hierbei könnt Ihr nur angeben, ob sich die Zahl vergrößert oder verkleinert hat, eine genaue Eingabe wie beim 16 Bit-"Action Replay" ist nicht möglich. Der PC vergleicht die Speicherinhalte und filtert alle relevanten Speicheradressen heraus. Nach mehreren Durchgängen bleiben drei bis vier Codes übrig, die Ihr ausprobiert und so den richtigen ermittelt.

Wem unbegrenzte Leben zu langweilig sind, übernimmt diesen Code in den Hex-Editor: Hiermit bearbeitet Ihr den RAM-Speicher Eurer Konsole. Schreibt Ihr eine Zahl in die herausgefundene Adresse, verändert Ihr die Anzahl Eurer Leben. Mit der eingebauten Such-Funktion durchstöbert Ihr den Speicher nach Texten wie z.B. Namen in Highscore-Listen und tragt Euch anschließend selbst ins Spiel ein. Mit etwas Glück findet Ihr via Hex-Editor auch Paßwörter und Cheatcodes, die sich ebenfalls im Speicher verstecken. Heimprogrammierer haben mit dem Disassembler obendrein die Gewalt über den kompletten Maschinencode: Das nützliche Utensil übersetzt die Speicherinhalte in verständliche Befehle. Neben Speicher- und Lade-Option macht der Spielstandeditor das Schummelpaket komplett: Per Tastendruck lest Ihr die Spielstände im ersten Memory-Card-Schacht aus und verändert via Hex-Editor den Inhalt. Vorher solltet Ihr eine Sicherheitskopie Eures Spielstandes anlegen: Viele Spiele arbeiten mit Prüfsummen, um Manipulationen zu verhindern.

Einige Spiele wehren sich mit Schutzmechanismen gegen den Game Buster, indem sie überprüfen, ob sich bei einem Lebensverlust die Lebenszahl wirklich verringert hat. In solchen Fällen bleibt das Spiel an der entsprechenden Stelle stehen. N64- und Playstation-Game Buster besitzen hierfür einen Schalter, mit dem Ihr die Codes deaktiviert. *oe*

TIP
Wer einen Playstation-Spielstand versehentlich löscht, hat noch eine Chance: Drückt sofort nach dem Löschen gleichzeitig alle vier L/R-Taster und Euer Spielstand kehrt wieder zurück.

GAME BUSTER IM ÜBERBLICK

	Nintendo64	Playstation	Saturn
selbst Codes erstellen	Nicht möglich	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)
Speicher- & Spielstand-editor	Nicht möglich	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)	Über Comms Link Pro für PC (90 Mark)
(De-) Aktivieren von Codes im Spiel	Über Schalter am Modul	Über Schalter am Modul	Nicht möglich





Nützliches Utensil für einmalige Manipulationen: Mit dem "Hex-Editor" schreibt Ihr Zahlen von 0 bis 255 direkt in den Playstation-Speicher. Wer experimentieren möchte, verewigt z.B. seinen Namen in Spiel oder Highscore-Liste (siehe rechts, "Tekken 2").



Nur für Programmierer:
Mit dem Disassembler übersetzt Ihr den Maschinencode in verständliche Befehle.

FACHBEGRIFFE

Hex-Editor
Programm zum Bearbeiten von Speicherinhalten: Die Bytes (Zahlen von 0 bis 255) werden im zweistelligen Hexadezimalsystem und als Zeichen dargestellt. Anfänger tippen einfach Texte in den Speicher.

Disassembler
Programm, das den Maschinencode in verständliche Befehle übersetzt ("disassembliert"). Der einfachste Befehl für Eure Konsole ist "NOP", No Operation (nichts tun). Im Playstation-Programm steht hierfür das Byte "00".

Prüfsumme
Auch "Checksum" genannt: Eure Konsole addiert alle Speicherstellen eines Spielstandes und sichert die Summe per Memory Card. So können nachträgliche Manipulationen am Code erkannt werden.

LAST RESORT



Freunde von Action-Adventures und Rollenspielen erhalten diesen Monat ausgiebig Unterstützung: Unsere Players Guides zu "Diablo", "Alundra" und "Resident Evil 2" sollten allen Abenteurern auf die Sprünge helfen. "Castlevania"-Tips habt Ihr auch fleißig eingesandt: Unter den vielen selbstgemalten Karten habe ich mir Carsten Glasers kompakte Variante ausgesucht. Allen anderen trotzdem ein herzliches Dankeschön. Viel Spaß beim Mogeln!

Euer Olli

GOLDEN EYE



Mehr Spielfiguren: Patrick Donauer aus Weilerbach und Sascha Skulel aus Herbitzheim verraten Euch, wie Ihr im Mehrspieler-Modus 31 neue Charaktere anwählen könnt. Hierfür müßt Ihr jedoch schon die ersten 33 erspielt haben. Geht im Mehrspieler-Modus auf die letzte Person und drückt die folgende Kombination, wobei Ihr die L/R-Tasten lange gedrückt halten müßt, die folgenden Tasten etwa zwei Sekunden.

L + R gedrückt halten, C← drücken
L gedrückt halten, C↑ drücken
L + R gedrückt halten, ← drücken
L gedrückt halten, → drücken
R gedrückt halten, ↓ drücken
L + R gedrückt halten, C← drücken
L gedrückt halten, C↑ drücken
L + R gedrückt halten, → drücken
L + R gedrückt halten, C↓ drücken
L gedrückt halten, ↓ drücken

Nun stehen Euch unter anderem die Programmierer, ein Biker und ein Terrorist zur Verfügung.

SHADOW MASTER

Alle Waffen: Alexander Tuske aus Ravensburg weiht Euch in seinen Waffentrick ein. Geht im ersten Raum des Anfangslevels durch die Tür mit den zwei Monstern dahinter und tötet diese. Stellt Euch in den Raum der Monster und haltet folgende Tasten gedrückt:

R1 + R2 + L1 + L2 + ●

PITFALL 3D

Extraleben: Um ein paar Extraleben einzusacken, zockt Ihr zuerst die Demoversion durch und speichert Euren Spielstand. Nun legt Ihr die Vollversion ein und nutzt unser Paßwort:

GIVEMELIFE

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Ihr kommt in Gex' Abenteuer nicht mehr weiter? Mit unseren Cheats seid Ihr unbesiegbar und habt alle Zeit der Welt. Geht im Spiel in den Pause-Modus und haltet während der Eingabe **L2** oder **R2** gedrückt. Bei den "One Liners"- und "Level Timer"-Cheats müßt Ihr die **SELECT**-Taste drücken.

Unendliche Leben
↑↑↓→▲↓

Unverwundbarkeit
←→▲↓→←

One Liners
▲←●↑↓

Rambling Gex
↓→↑↓→←→↓↓

Level Timer
→▲→←▲✖



Habt Ihr Cheats oder versteckte Abkürzungen entdeckt? Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblings-Konsole abstauben! In jeder Ausgabe bringen wir je drei Top-Titel für Nintendo 64, Playstation und Saturn unter die Leute. Diesmal halten wir "Croc", "Fighter's Destiny" und "Abe's Oddysee" bereit! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

Cybermedia Verlag
Kennwort: T!PSTEUFEL
Wallbergstr.10 • 86415 Mering





LAST RESORT

NHL BREAKAWAY '98



Cheatmenü: Um das geheime Cheamenü freizuschalten, drückt Ihr im Hauptmenü folgende Tasten:

C← C→ C← C→ R R

Rotation: Ihr möchtet Euren Spieler ganz genau inspizieren? Drückt im "Player Creation"-Menü die **C**-Tasten, um Euren Schützling in alle Richtungen zu drehen.

Platzverweis: Der Goalie der CPU-Mannschaft steht Euch immer im Weg? Mit unserem Trick schickt Ihr ihn auf die Strafbank: Beginnt das Spiel und wechselt in den Pause-Modus. Nun wählt Ihr die Option "Game Settings", dann "Controller Select" und wechselt zum gegnerischen Team. Unter dem Menüpunkt "Team Options" wählt Ihr "Pull Goalie". Geht zu "Controller Select" und wechselt wieder zu Eurer Mannschaft. Der CPU-Torhüter sitzt nun auf der Strafbank und Ihr habt freie Bahn!

WCW VS NWO



Gegnerische Moves: Ihr möchtet Euren Gegenüber mit einem seiner eigenen Moves verhöhnen? Wartet bis "Special" aufleuchtet, setzt einen harten Griff an und drückt gleichzeitig **A + B**.

Geheimwrestler: Die geheimen Kämpfer klingen sehr verlockend, Ihr seid jedoch zu faul zur Titeljagd? Geht ins Optionsmenü und drückt:

R L A A B B B R Z

Z



Ihr kommt bei einer Mission nicht weiter? Erik Hinze aus Nauen verrät Euch seine Paßwörter.

LEVEL	PASSWORT
2	■▲✖●▲■●✖
3	■✖●▲▲■✖●
4	■▲✖●●▲✖●
5	✖●■✖▲■✖●
6	■●▲✖●✖■●
7	✖●■✖▲▲✖●
8	✖✖●▲✖●■✖
9	●✖●■✖●■●
10	●▲●●■▲✖●
11	✖■●✖✖■■●
12	✖✖●✖●✖■●
13	●▲✖●▲■✖●
14	■▲✖●▲✖●■
15	■▲✖●■▲✖●
16	●✖●■■✖■✖
17	●■▲✖▲✖●■
18	■●■✖✖●●▲
19	✖●✖●▲▲✖●
20	▲▲✖●▲▲✖●

VIRTUA FIGHTER 2



Geheimer FMV-Film: Um den versteckten Film von "Virtua Fighter 2" zu bestaunen, müßt Ihr erst Dural im Arcade-Modus auf der Schwierigkeitsstufe "Expert" besiegen. Gleich nach seiner Niederlage drückt Ihr folgende Tastenkombination:

X + Y + Z + ↑

Alternativklamotten: Ihr wollt Euren Helden neue Anzüge verpassen? Drückt in der Charakterauswahl einfach ↑ + C oder ↑ + A.

FELONY 11-97



Alle Wagen: Um alle Flitzer freizuschalten, gebt Ihr unseren Code mit dem zweiten Joypad ein. Wechselt in den Modus-Auswahlbildschirm und haltet ▲ gedrückt. Drückt nun ganz schnell **R1 + L2 + R2** und laßt nach einigen Augenblicken wieder los (▲ weiterhin drücken). Nun betätigt Ihr die folgenden Tasten (gedrückt halten) und ein Geräusch bestätigt den Cheat:

R2 + L2 + R1

ROCK'N'ROLL RACING 2



Allen Straßenrockern verrät Christoph Husfeldt aus Struvenhütten seine geheimen Siegertricks.

Miese Gegner: Habt Ihr mehrmals hintereinander ein Rennen erfolglos mit "Restart" von neuem begonnen, wechselt Ihr ins Soundmenü und ändert den Track. Danach poltern Eure Gegenüber wesentlich langsamer über die Piste.

Schatzkammer: Ihr seid einer der besten Fahrer, aber Eure Karre ist der reinste Schrotthaufen? Mit Christophs Cheat habt Ihr unbegrenzt Geld! Wählt als Piloten "Handsome Jack Bloodwheel" und gebt anschließend folgenden Goldcode ein:

L2 + R2 gedrückt halten

← ← → → ■ ■ ● ●

SNOWBOARD KIDS



Wer bei "Snowboard Kids" alle Stunts herausfinden möchte, muß viel herumprobieren. Wir haben Euch die Specials zusammengestellt.

Slash

A gedrückt halten, ↑ ↓ ↑
A gedrückt halten, ← →

Jam

A gedrückt halten, ↓, 2 mal 360°-Drehung mit dem Analogstick
A gedrückt halten, ← → ← →

Linda

A gedrückt halten, ↑ ↓ ↑ ↓

Tommy

A gedrückt halten, ↑, 360°-Drehung mit dem Analogstick, ↑ gedrückt halten, A loslassen

ISS 64



Hund: Ihr wollt den Schiedsrichter in einen Hund verwandeln? Andreas Karpf aus Pfeffingen weiß, wie's geht: Gebt im Titelbild seine Kombination ein.

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A B

Allstar-Team: Für das Allstar-Team gebt Ihr im Titelbild die Tastenfolge ein:

↑ L ↑ L ↓ L ↓ L ← R → R ← R → R B A

BLOODY ROAR



Ihr wollt als Kind oder Eierkopf in den Ring steigen? Kein Problem mit unseren Cheats:

Kostümwechsel & Bighead-Modus:
Haltet L2 gedrückt und wählt Euren Helden mit ● an

Kostümwechsel & Kids-Modus:
Haltet R2 gedrückt und wählt Euren Helden mit ● an

Nur Bighead-Modus:
Haltet L2 gedrückt und wählt Euren Helden mit ✖ an

Nur Kids-Modus:
Haltet R2 gedrückt und wählt Euren Helden mit ✖ an

GAME BUSTER

Ob massenweise Leben, einen gefüllten Geldbeutel oder unbegrenzt Zeit – Via Schummelcode seid Ihr unbesiegbar. Unsere Game-Buster-Codes wurden mit dem PC Comms Link sowie dem Game Buster von Dataflash erstellt.

PS RESIDENT EVIL 2

EFFEKT	CODE
Claire-Codes:	
Health	800C7C42 00C8
L1+L2 für	D00C623C 0005
Refresh	800C7C42 00C8
L1+▲	D00C623C 0014
für Granaten	800CC930 FF09
L1+✖ für	D00C623C 0044
Granaten	800CC930 FF0A
L2+▲	D00C623C 0011
Blowgun	800CC930 FF0C
L2+✖ für	D00C623C 0041
Colt S.A.A.	800CC930 FF0D
L2+■ für	D00C623C 0081
Spark Shot	800CC930 FF0E
R2+▲ für	D00C623C 0012
Submachine	800CC930 FF0F
R2+✖ für	D00C623C 0042
Raketen	800CC930 FF11
R2+■ für	D00C623 C0082
Gatling Gun	800CC93 0FF12
Leon-Codes:	
Health	300C7E7A 00C8
	800C7F3C 0000
10 Items	300CC9EC 0001
Taste =	D00C646C 0003
Abspann	8000E3A4 4AC8
Racoon City-	D00CC94A 0002
Abkürzung	300CC94A 001D
Lederjacke	300CC958 000A
RPD-Cap	300CC958 0008
Tufu-Outfit	300CC958 000D

PS SPAWN

EFFEKT	CODE
Energie	8007F050 0800
	8007F052 270F

PS HERC'S ADVENTURE

EFFEKT	CODE
Health P1	800C4AE0 0032
Strength P1	800C4AE4 0046
Keys P1	800C4B3A 0009
Money P1	800C4AE8 0009
Pandora P1	800C4B30 000A
Bombs P1	800C4AFE 0014
Health P2	800C4B4A 0032
Strength P2	800C4B4E 0046
Money P2	800C4B52 0009
Keys P2	800C4BA4 0001

N64 SAN FRANCISCO RUSH

EFFEKT	CODE
Alcatraz	88100050 0006
Stop Timer	800F4090 0001
Kein "Abort"	800F4078 0001
Texturen	800F3DA0 0001
Clones	800F3F88 0001
Car Control	800F4050 0001
Resurrect	800F4080 0001
Down Modus	800F4061 0001
Gravitation1	800F3D91 0000
Gravitation2	800F3D91 0002
Gravitation3	800F3D91 0001

N64 GOLDEN EYE

EFFEKT	CODE
All Guns	80069653 0001
Bond Invisble	8006965A 0001
DK Mode	8006965C 0001
Ememy Rockets	8006966C 0001
F. Animation	8006966A 0001
Infinte Ammo	8006965B 0001
Invincible	80069652 0001
Line mode	80069657 0001
No Radar	80069667 0001
Paint Ball	8006965F 0001
S. Animation	8006966B 0001
Tiny Bond	8006965E 0001
Tubro Mode	80069668 0001
2XGrenade	8006966E 0001
2XKnifes	80069671 0001
2XLaser	80069672 0001
2XRC-P90	8006966F 0001
2XRockets	8006966D 0001
2XThrowing	80069670 0001
Magnum	80069661 0001
Laser	80069662 0001
Gold PP7	80069663 0001
Silver PP7	80069664 0001

N64 NAGANO OLYMPICS

EFFEKT	CODE
Stamina	81138400 447A
	81138404 447A
Start =	81137886 0000
Timer Reset	

Unser Profitip gibt Euch die Chanse, kurze Lösungshilfen, Levelkarten und Item-Listen unter's Volk zu bringen: Habt Ihr zum Beispiel alle geheimen Aufruf-Substanzen in "Final Fantasy 7" oder die Charakter-Items von "Suikoden" gefunden, schickt uns Eure Listen! Unvollständige Listen oder Karten werden wir in dieser Rubrik jedoch nicht veröffentlichen.

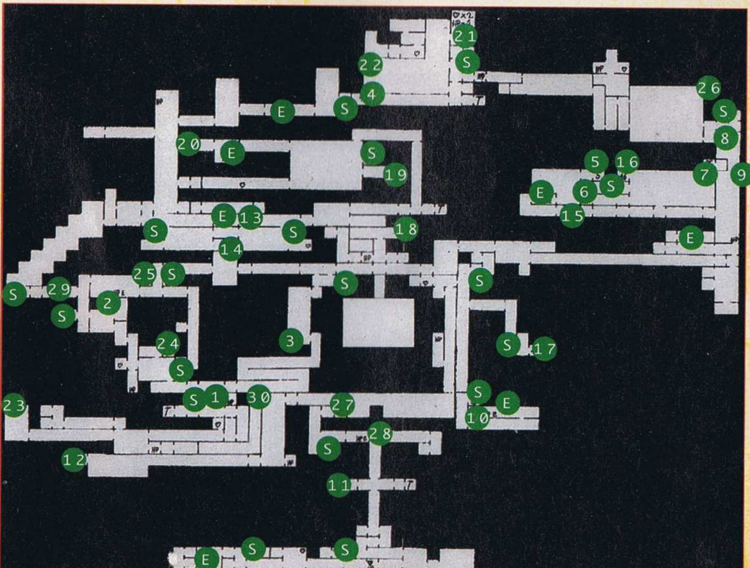


LEGENDE	
1	Würfel
2	Mantel
3	Kerze
4	Flügel
5	Zauberstab
6	Brosche
7	Buch
8	Aufzugschalter
9	Wolfsmedaille gelb
10	Mantel lila
11	Teufelzauber
12	Meerjungfrau
13	Nebelmedaille blau
14	Mantel rot
15	Vampir-medaille rot
16	Engelzauber
17	Teleport zu Nightmare
18	Zauberstiefel
19	Schwertzauber
20	Vampir-medaille gelb
21	Schädelzauber
22	Nebelmedaille lila
23	Wolfsmedaille grün
24	Wolfsmedaille blau
25	Vampirzauber
26	Vampirmedaille orange
27	Abandoned Pit to Catacomb
28	Bonusschalter
29	Roqal Chapel
30	Schalter für Nr.27
E	Endgegner
S	Speicherpunkt



CASTLEVANIA

PS Diesen Monat stammt der Profitip von Vampir-Experte Carsten Glaser aus Chemnitz: Mit seiner selbstgemalten Schloßkarte sollte Euch im "Castlevania"-Anwesen kein Gegenstand, Speicherpunkt, Schalter und Endgegner entgehen. Viel Spaß im Kampf mit dem fürchterlichen Dracula und seinen untoten Schergen! *oe*



LAST RESORT

ALUNDRA TEIL 1

PS Wer die mittelalterliche Welt von Alundra durchstöbert, stößt schon in den ersten Dungeons auf knackige Rätsel. Damit Ihr auf dem Weg zu Melzas nicht den Mut verliert, helfen wir Euch mit unserem dreiteiligen Players Guide beim Kampf gegen den bösen Dämon. *oe*

Vorgeschichte: Statt einer endlosen Animation zuzuschauen spielt Ihr die Vorgeschichte selbst. Ihr beginnt in Eurer Kajüte auf dem stolzen Zweimaster von Captain Merrick: Sucht den Captain, der über einer Seekarte tüftelt und redet anschließend mit den Matrosen im Raum neben Eurer Koje. Danach besucht Ihr wieder Marrick, der am Steuer einen neuen Kurs einschlägt. Sprecht mit den anderen Matrosen und legt Euch schlafen. Lars erscheint Euch im Traum, bis Euch ein wüster Sturm jäh aus den Träumen reißt. Durch die Türe könnt Ihr nicht aufs Deck, klettert durch den Spalt ins Zimmer links.

Das Dorf Inoa: Nachdem Euch die Strömung an den Strand von Inoa gespült hat, trägt Euch der Schmied Jess in sein Haus. Das Buch neben Eurem Bett könnt Ihr jederzeit zum Speichern des Spielstands nutzen. Geht die Treppe nach unten und sprecht mit Jess, anschließend vor der Haustüre mit Sybill. Geht nach Westen in das Haus links neben der Hundehütte und redet mit dem kranken Wendell und seinen Freunden. Wendell schickt Euch zu Septimus im Haus links oben. Dieser erzählt Euch, daß Ihr Wendell nur mit dem Buch von Elna retten könnt, das im düsteren Tarn-Anwesen liegt.

Affenbande: Im Tarn-Anwesen angekommen greift Euch sofort eine Bande wüster Affen an. Melzas erscheint in der Eingangshalle und verschließt die Türen. Tötet die Affen, um die Türen zu öffnen. Geht durch die mittlere Türe, kämpft dort mit den Affen – Ihr bekommt einen Krafttrunk. Geht nun zurück und holt Euch über die Treppe rechts die Heilkräuter. Bewegt Euch in den Gang zwischen Eingangshalle und den linken Treppen: Drückt den Schalter und geht über die geheime Treppe nach unten. Tötet die beiden Schleimhaufen und rennt unter den fallenden Felsen durch. Ihr kommt an zwei Schalter, sie müssen beide nach rechts zeigen. Nach den Morgensternfallen krallt Ihr Euch die Kräuter in der Kiste und rückt die vier Fässer auf die Schalter. Geht in den nächsten Raum und plündert die Kisten. Nehmt die Treppe rechts und drückt den Schalter im nächten Abschnitt so oft, bis sich die mittlere Türe öffnet. Dahinter stibitzt Ihr die Kräuter. Geht zurück und öffnet die rechte Tür: Hüpft auf die vier Schalter und holt Euch den Schlüssel in der Kiste. Nehmt die Leiter links oben und krallt Euch den ersten Energiekristall! Durch die Tür kommt Ihr wieder in die Eingangshalle. Die Treppe links führt Euch zu einem verschlossenen Raum, in dem Gold, Kräuter und das Buch von Elena warten.

Wendells Alptraum: Zurück in Inoa sprecht Ihr mit Wendell und seinen Kumpanen – beamt Euch mit dem Buch in seinen Alptraum. Drückt der Reihe nach alle Schalter und vergeßt nicht die Schätze in den beiden Kisten. Ihr kommt an mehrere Holzbrücken mit einem Schalter davor. Wenn Ihr den falschen Weg nehmt, behindern Euch Steinblöcke, die Ihr mit dem Schalter wieder verschwinden laßt. Nehmt die obere Brücke, wechselt sofort zur unteren, die nächste Abzweigung geht Ihr wieder nach oben. Bei dem zweiten Paar Brücken nehmt Ihr einfach die untere. Anschließend beharkt Euch der Riesenschleim. Bringt Euch nach jedem Schlag in Sicherheit, da er danach für kurze Zeit unverwundbar ist. Ein paar Hiebe später spaltet er sich in zwei Teile, die Ihr auf gleiche Weise bearbeitet. Zurück in Inoa rennt ihr mit Giles zum Friedhof und besucht nach einem Plausch mit dem Priester Euren Freund Septimus. Folgt ihm nach der Explosion nach draußen und besucht Olen im Haus rechts vom Dorfeingang. Sprecht mit ihm und seinen Besuchern und verlaßt das Haus: Septimus erscheint und schubst Euch in Olens Erinnerungen.

Ärger in der Mine: Ihr findet Euch vor der Mine wieder, sprecht mit Olen und den anderen Arbeitern. Nun geht Ihr in den anderen Raum und sprecht mit Zane, der Euch die Bedienung der Generatoren erklärt: Schön aufpassen! Sprecht mit Olen und kämpft mit den Affen: Öffnet schnell die Kiste, denn Olen ist schwerverletzt. Zurück in Inoa holt Ihr Euch bei Jess die Bomben und geht zur Inoa-Mine. Redet mit den Jungs davor und sprengt den Eingang frei. In der Mine zerlegt Ihr den Felshaufen und dringt weiter ins Innere vor. Links oben sprengt Ihr die Felsen vor der Treppe und befreit Lyman im Raum dahinter von den vier wüsten Affen. Er gibt Euch den Schlüssel für den Generatorraum; plündert die vier Kisten und kehrt zum Eingang zurück. Setzt den Generator in Betrieb (links, links, rechts, links) und hüpft in die Lore am Eingang. Schaut Euch um und geht durch die linke der zwei Türen (eine ist versperrt): Da Euch Felsen im Weg liegen, marschiert Ihr durch die rechte Türe zum Generator. Schaltet ihn an und brettert mit der nächsten Lore weiter. Im Raum dahinter öffnet Ihr mit dem Schalter das Tor und vermöbelt die vier Affen. Links unten findet Ihr den toten Jaylen – den Schlüssel in seiner Tasche wird er wohl nicht mehr brauchen. Fahrt mit der Lore wieder zurück zum Eingang und betätigt den Weichenschalter hinter dem Gitter im zweiten Raum..Via Lore reist Ihr in einen Raum mit Holztüren, die Ihr mit dem Schlüssel öffnet. Im Raum dahinter führt Euch der lila Transporter zum Speicherplatz, wo Ihr Euch auch erfrischen könnt. Nehmt nun die Treppen rechts unten zum Wasser und hüpft über die Holzplattformen zum Schalter. Zurück im Hauptraum schubst Ihr die mit Sand gefüllte Lore rechts unten an, hüpft auf die Plattform mit dem Felsbrocken und schiebt den letzten nach



LEGENDE	
1	Inoa
2	Tarn-Anwesen
3	Inoa-Mine
4	Kirche & Friedhof
5	Cliffs of Madness
6	Wüste
7	Strandkerker
8	Echsenhöhle

links. Der Weg für die zweite Lore ist nun frei; schubst sie an und springt auf die kleine Holzplattform. Ein paar Hüpfer, und Ihr seid im nächsten Raum: Hier sprengt Ihr das Loch links frei und springt hinein. Ihr findet den erschöpften Zane und eine Kiste, in der der nächste Schlüssel liegt. Kehrt zum Raum mit den U-förmigen Gleisen zurück und drückt den Schalter hinter dem Gitter. Via Lore geht's ab in ein weiteres Gewölbe, in dem Euch links ein Steinschlag erwartet. Besteigt die Holzplattform rechts und hüpft über die Felsen links hinweg. Plündert die Kiste und brettert mit der Lore zum Ausgang links oben. Im Raum dahinter schnappt Ihr Euch die Kräuter und hüpft über die Holzplattform zur Lore. Ihr gelangt zu einem dritten Generator, an dem die Schalter horizontal angeordnet sind: Drückt den unteren dreimal und einmal den oberen Schalter: Nichts passiert – die Kiste ist wohl eingerostet. Hüpft ein paarmal auf der Maschine herum, und sie läuft! Der aktivierte Aufzug führt Euch in einen kleinen Tümpel, wo Ihr Eure Energie auffrischt. Über die Brücke gelangt Ihr zum Obermotz, einem garstigen Riesengorilla. Der lacht jedoch nur über Euch und überläßt den Kampf seinen Untertanen: Besiegt sie, und Ihr erhaltet einen Energiekristall. Durch den Hinterausgang gelangt Ihr ins Affen-Hauptquartier (der verrostete Schalter läßt sich nicht bewegen). Geht zurück, und Eure Freunde räumen die Felsen unterhalb des Minenausgangs beiseite.

Werwölfe und Heilige: Zurück in Inoa sprecht Ihr mit Sybill im Haus rechts oben. Sie erzählt Euch von dem schlummernden Werwolf in Kline. Geht nun in das Haus von Jess, der Euch Blumen für den Friedhof überreicht. Auf dem Friedhof stellt Ihr die Blumen vor das ungeschmückte Grab. Rechts oben räumt Ihr den Fels beiseite und geht in die Gruft. Dort erwarten Euch die fünf Heiligen, der Meister der Heiligen im Raum rechts oben. Redet Ihr mit ihm, schickt er Euch los, um den Heiligen zu huldigen. Sprecht sie in folgender Reihenfolge an (von links): Nummer 3, 2, 4, 1 und 5. Ratscht mit dem Meister der Heiligen und kehrt wieder in den Saal zurück. Dort öffnet sich das verschlossene Tor. Ihr gelangt zu zwei Kisten und in einen neuen Raum: Nehmt die Treppe rechts und lest das Schild. Hüpft in das Loch unten, und Ihr erreicht einen Raum mit einem Teich. Mit den beiden Tonnen kommt Ihr zur Kiste, über die Treppe gelangt Ihr zum Speicherplatz. Geht nach links, und ein Morgenstern bricht ein Loch in den Boden. Marschiert vorbei nach oben und lest die beiden Schilder. Sie zeigen Euch die Stellung der Schalter im unteren Raum: Den rechten nach rechts und den linken nach links. Sie aktivieren den Aufzug dazwischen. Hüpft zur Statue, die Eure Kräfte auffrischt. Jetzt schnell nach rechts auf den Schalter und anschließend wieder nach links, bevor die beiden Plattformen verschwinden. Das Schild löst das nächste Rätsel: Hinter dem Tor findet Ihr einen Altar und vier Kristalle. Sprengt sie in der Reihenfolge Osten, Westen, Süden und Norden. Damit öffnet Ihr ein neues Tor, durch das Ihr in einen Raum mit einem Felsbrocken gelangt. Vermöbelt die Monster, und der Weg nach oben ist frei. Dort hüpft Ihr in die vier Löcher vor dem Grabstein; schnappt Euch den Schlüssel in der Kiste und öffnet das Tor oben. Im Raum dahinter drückt Ihr den ersten und den dritten Schalter. Weiter geht's durch die Tür links, wo Ihr den Stein in das Loch links schiebt. Schnappt Euch das Faß und hüpft zur Statue nach oben. Sie aktiviert ein neues Fließband in einem früheren Raum. Nehmt das linke Fließband und hüpft via Plattform zum Schild. Der Spruch (zwei Schritte vorwärts, einer rückwärts) gilt für die nächsten Räume. Durch das Tor unten rechts gelangt Ihr in einen Raum mit drei Kristallen: Sie müssen gleichzeitig erleuchten (Bombe), damit der Weg frei ist. Im nächsten Raum vermöbelt Ihr die drei Schleimhaufen und wandert wieder zurück nach links (siehe Spruch). Erleuchtet die Kristalle und geht nach links, wo Euch nach einer langen Treppe Lars und ein Steinmonster erwarten. Achtet auf seine Steinschläge – nach ein paar Treffern gibt es sich geschlagen. Ein neuer Raum öffnet sich, in dem Euch Lars einen Magiekristall, einen Energiekristall, den Steinschlagzauber und den ersten der sieben heiligen Juwelen überreicht. Über den Teleporter gelangt Ihr zurück auf den Friedhof.

Bonaires Traum: In Inoa eilt Ihr zu Nadias Haus (unten in der Mitte) und sprecht mit den Jungs. Geht zum Haus links davon und unterhaltet Euch mit Bonaire. Redet ihn erneut an und hüpft in seinen Traum. Geht nach oben und schlagt auf die leuchtende Kugel in der Drachenstatue: Diese und andere machen abwechselnd blaue und rote Quader unsichtbar. Marschiert zum Teleporter, der Euch zu einem zweiten führt. Der befördert Euch zu einer Terasse mit Felsbrocken und Schleimmonstern. Vermöbelt die Bösewichte und rückt den untersten Felsen links nach unten. Eine Leiter erscheint. Klettert noch nicht hoch, sondern wandert über die Holzbrücke nach rechts zur zweiten Statue. Schlagt die Kugel, geht zurück und hüpft nach unten zu der Kiste mit einem Schlüssel. Weiter unten verschiebt Ihr den einzelnen Felsen, ehe Ihr ganz unten die beiden Schleimmonster vermöbelt und den rechten Felsen verschiebt. Über die Leiter gelangt Ihr wieder nach oben zu dem Teleporter. Ihr kommt in eine Höhle, in der ein Drache lauert. Vermöbelt die Monster, sackt den zweiten Schlüssel ein und schlagt auf die Kugel. Via Transporter kommt Ihr zurück zur ersten Leiter, klettert hoch und geht durch die verschlossene Tür. Hüpft auf den Schalter und verlaßt den Raum wieder. Draußen springt Ihr nach rechts und werft eine Bombe auf den Schalter der unteren Ebene. Ein Teleporter erscheint, der Euch in einen Raum mit einer verschlossenen Türe befördert. Öffnet sie, und Ihr gelangt in einen Abschnitt mit zwei Statuen. Schlagt die linke und krallt Euch den Schlüssel im Gang rechts. Nun schlagt Ihr die rechte Statue und geht durch die Tür oben. Hier findet Ihr einen Energiekristall und einen Teleporter, der Euch zu Bonaire beamt. Dort hetzt Euch Sara ein paar Monster auf den Hals – tötet sie und folgt den Beiden. Sie führen Euch in eine Arena, in der sich Sara in einen scheußlichen Dämon verwandelt (siehe Bild). Flüchtet vor seinen drei Schüssen und bringt immer einen gezielten Treffer an. Erscheinen seine Dummies, prügelt Ihr wild drauflos. Die Bombe ist dabei übrigens besonders wirkungsvoll!



Unter den rotierenden Dämon-Dummies versteckt sich der echte Teufel: Schlagt wahllos zu.

Da Ihr in "Alundra" unzählige Kisten mit Kräutern, Heiltrunks und Goldbarren finden könnt, weisen wir Euch aus Platzgründen nur auf die wichtigsten Schätze hin. Auch wenn wir in dem Players Guide nicht ausdrücklich darauf hinweisen, solltet Ihr keine Kiste auslassen!

Operation Wüstensturm: Daheim in Inoa schenkt Euch Jess am nächsten Morgen den Morgenstern. Damit könnt Ihr große Felsen zerbröckeln. Probiert's gleich aus und wandert nach Südosten zu den gefährlichen "Cliffs of Madness", wo Euch Lurvy einen neuen Brustpanzer verkauft. Vor der Tür klettert Ihr die Felsen hinauf zum Höhleneingang und plündert die Schatzkisten. Durch die Höhle gelangt Ihr in die Wüste. Dort marschiert Ihr zur Grotte links oben; benutzt dabei die sandfreien Flächen zum Sprung. In der Höhle schnappt Ihr Euch das Sand-Cape und wendet es gleich an, um die Höhle wieder zu verlassen. Nun sucht Ihr die zentrale Plattform mit den sechs Säulen und stellt Euch zwischen die zwei obersten.



Neben dem Höhleneingang beim Cliff findet Ihr massig Goldbarren



Tarnanzug und Sandstürme: Das Bild ganz rechts zeigt Euch den einfachsten Weg über die Plattformen im Wüstentornado.

Ein Tornado bläst Euch in die Wüste; von nun an müßt Ihr alle Felder in Windrichtung verlassen. Im ersten Raum springt Ihr von oben auf den weißen Felsen und dann nach links. Im folgenden Abschnitt klettert Ihr die Treppe hoch und springt wie im Bild oben beschrieben. Im letzten Raum kraxelt Ihr auf den Absatz in der Mitte und wagt Euch in den funkelnden Nebel: Ihr werdet zum Acient Shrine teleportiert. Dort sprecht Ihr in der Eingangshalle mit dem Knochenhaufen, der Euch zu den vier Statuen schickt. Sucht rechts nach dem Raum mit den acht Pferdefiguren und drückt den Schalter. Vermöbelt die Sandwürmer und geht durch die Tür zwischen Thronsaal und der linken Halle: Drückt die drei Schalter und steigt in den ersten Stock. Dort klettert Ihr zuerst auf die linke Plattform und werft die beiden Symbole nach unten. Diese benutzt Ihr als Treppe für die rechte Plattform. Habt Ihr Sonne, Mond, Wasser und Stern gesammelt, legt Ihr sie auf die dazugehörigen Felder. Es erscheint eine Plattform, über die Ihr die erste Statue erreicht. Wieder im Thronsaal steigt Ihr die Treppe hoch und geht in eine der zwei Türen neben dem Teleporter zum Speicherplatz. Ordnet die vier Symbole zu und geht durch die Tür links. Im nächsten Abschnitt dürft Ihr nur auf den geschlossenen Augen laufen – verwendet hierfür die Tonne. Geht durch die obere Tür und benutzt den Stern, um die beiden Symbole auf den Plattformen zu erreichen. Das vierte Symbol findet Ihr versteckt unten rechts. Plaziert diese auf den zugehörigen Feldern, und die zweite Statue erscheint. Diese untersucht Ihr und nehmt im Raum mit den Augen die Türe unten. Draußen sucht Ihr die beiden nebeneinanderliegenden Tore; geht in das linke und steigt via Sand-Cape die Treppe hoch. Im nächsten Raum holt Ihr Euch in der mittleren Kammer den Felsen und werft ihn unter die Treppe, wo sich die Steinfläche befindet. Springt auf die Mauer und eilt zu den Treppen. In der folgenden Halle vermöbelt Ihr die Würmer, werft eine Bombe auf den Schalter und hüpft über die Tonne zum Ausgang. Im nächsten Raum nehmt Ihr die Türe unten nach draußen: Über die Plattform erreicht Ihr die dritte Statue. Geht zurück zu den zwei Toren und nehmt diesmal das rechte: Ihr gelangt zu einer Bande Sandwürmern. Springt über den Treibsand zum Ausgang unten. Wieder im Freien eilt Ihr nach unten zu dem roten Banner, hüpft eine Etage tiefer und betretet das Tor. Klaut die Töpfe, damit der Fels nach unten rollt und geht durch die Türe unter den Stufen mit dem Felsen. Auf den Zinnen sucht Ihr das Tor unten rechts: Schiebt die Säule vorsichtig auf einen der Schalter (siehe Bild) und stellt Euch auf den anderen. Eine Halle weiter vermöbelt Ihr die drei Bienen und nutzt die Tonne als Plattform für den gewagten Sprung auf den Schalter (siehe Bild). Für das nächste Rätsel benötigt Ihr etwas Glück: Via Schalter müßt Ihr zwei Tonnen fangen. Verlaßt den Raum, um von vorn zu beginnen. Das anschließende Sortierrätsel müßt Ihr möglichst schnell bewältigen – Ihr werdet mit einen Schlüssel belohnt. Geht die Treppen hoch nach draußen, und Ihr gelangt zur vierten Statue. Der Knochenhaufen gibt nun den Weg in den Keller frei. Dort werft Ihr Bomben auf alle vier Schalter und eilt einen Raum weiter. Nach dem Kampf mit den Sandwürmern findet Ihr rotierende Symbolplattformen: Werft die Steinsymbole ein Zeichen vorher, um genau zu treffen. Einen Raum weiter vermöbelt Ihr alle Monster, mit der Stahlkugel erreicht Ihr den Typen auf der Plattform. Stapelt die Symbole übereinander auf die Bodenplatte: Zuerst Wasser, dann Sonne, darauf Mond und ganz oben Stern. Im nächsten Raum erwartet Euch der schlummernde Steinboss: Hüpft in das rechte Loch und ordnet die Symbole auf folgenden Platten an: Stern im Süden, Mond im Westen, Wasser im Osten und Sonne im Norden. Zurück beim Steingolem hüpft Ihr in das linke Loch und ordnet die Symbole folgendermaßen an: Stern im Norden, Mond im Osten, Wasser im Westen und Sonne im Süden. Das Steinmonster erwacht und greift Euch sofort an – Ihr kennt den Kerl ja schon von einer früheren Begegnung! Nehmt die Tür links und spielt wieder Tonnenfangen; diesmal benötigt Ihr aber drei Stück für die Schalter. Einen Raum weiter rennt und hüpft Ihr gegen die Zeitschaltuhren. Im Thronsaal unterhaltet Ihr Euch mit dem Anführer, der seine Untertanen auf Euch hetzt. Dank der Steinschlagmagie habt Ihr mit einem Knopfdruck gewonnen. Untersucht die Knochen und plündert die drei Kisten: Ein Energiekristall, ein Schwert und neue Schuhe für weite Sprünge im Sand gehören Euch.

Wasserratten: In Inoa erholt Ihr Euch ein wenig und brecht anschließend zum Kerker am Strand auf. Hier müßt Ihr an vielen Stellen (wie in der Eingangshalle) Treppen aus den Steinmauern schlagen. Sucht die Tür hinter den Felsen und vermöbelt die Kröten, ohne die Brocken zu zerstören. Via Steintreppe und Felsblock gelangt Ihr weiter. Hüpft über die Plattformen zum Schalter, der weitere Plattformen aktiviert. Der zweite Schalter öffnet das Tor oben. Im nächsten Raum erreicht Ihr dank des Holzpflocks die Kiste mit dem Schlüssel. Geht einen Raum zurück und hüpft in das Loch nach unten. Öffnet das Tor und Ihr gelangt in einen Raum mit vier Türen (hinter den Felsen). Nehmt die Tür rechts oben und vermöbelt die Kröten, ohne die Felsen zu zerstören. Erleuchtet das Juwel mit einem Hieb und eilt wieder zurück. Im Raum links oben vermöbelt Ihr die Kröten und brecht den Felsen, um den die Kugel rotiert. Nun aktiviert Ihr das zweite Juwel. Im Teichraum betretet Ihr nun die Türe rechts unten und hüpft über die Steinmauern zum dritten Juwel. Jetzt ist der Weg im mittleren Raum über dem Teich frei. In der Arena aktiviert Ihr der Reihe nach vier Schalter und vermöbelt die Monster: Fallt Ihr von der Mauer, müßt Ihr von vorn beginnen. Als Belohnung gibt's die Merman-Schuhe, mit denen Ihr schwimmen könnt! Kehrt zum Raum mit den vielen Holzpflöcken im Wasser zurück und schwimmt nach rechts. Geht eine Halle weiter nach rechts oben durch die Tür und schwimmt an den Morgensternen vorbei. Mit dem Faß erreicht Ihr die nächste Tür: Holt Euch mit flinken Hüpfern den Schlüssel und den Goldbarren darunter. Kehrt in den vorherigen Raum zurück und öffnet das Stahltor. Unter Zeitdruck eilt Ihr dann zum Ausgang links. Im Holzpflockraum klettert Ihr die Leiter hinter denn Steinen hoch und laßt die Stahlkugel nach rechts fliegen (Schlag bei acht Uhr). Mit dem Faß links oben geht's dann ein Gewölbe weiter: Lauft über die Brücke und zerbrecht alle Felsen. Drückt den versteckten Schalter und geht durch die Tür links oben. Plündert die Kiste und eilt über die Brücke zum Tor rechts oben. Die beiden Stahlkugeln laßt Ihr bei acht und fünf Uhr gegen die Wand knallen, so daß Ihr die Tür unten erreicht. Geht im nächsten Raum durch die Tür unten



Schalter- und Stapelrätsel: Benutzt Säulen als Gewicht und Steinsymbole als Leiter. Ganz rechts seht Ihr die korrekte Sprungroute für den Bienenraum.

rechts und hüpft im Abschnitt dahinter über die gestapelten Krüge und Holzpfeiler zur versteckten Kiste mit dem Schlüssel. Geht zurück zur Brücke und nehmt das Tor unten. Speichert den Spielstand und krallt Euch Energiekristall und Krafttrunk. Im folgenden Gang hüpft Ihr vom Schalter auf die rollende Kugel und weiter zu dem Schalter ganz rechts. Nach einer langen Treppe besucht Ihr das Wassermonster: Wartet, bis es auftaucht und setzt zum Superschlag an (■ gedrückt halten). Nach einigen Hieben gibt er sich geschlagen und schenkt Euch den Wasserzauber.

Das Schneeschloß: In Eurem Heimatdorf besucht Ihr zuerst Septimus, anschließend Myra im mittleren Haus unten. Sprecht auch mit den Leuten dort. Weiter geht's bei Nacht; Kline erschreckt Euch. Geht nach draußen und sucht ihn vor den geöffneten Häusern. Am nächsten Morgen geht Ihr zu Septimus und dann in Klines Hütte rechts unten. Sprecht mit allen Leuten und steigt in Klines Träume. Vor dem Schneeschloß geht Ihr nach oben und drückt im Raum dahinter die drei Schalter. Wandert in die Höhle rechts oben und drückt den Schalter links unten. Ein Fels rollt zum nächsten Schalter; schiebt die Säulen nach oben und drückt ihn. Den dritten Schalter drückt Ihr flink viermal. Geht die Treppe hoch, vermöbelt die Monster und untersucht die Statue. Drückt die drei Schalter und hüpft in das Loch und anschließend auf den erscheinenden Schalter. Nehmt die Treppen rechts unten, öffnet die Kiste und benutzt den Schalter oben im Raum. Verlaßt die Höhle und eilt in den mittleren Schloßturm. Hier holt Ihr Euch den Schlüssel in der Kiste und geht wieder nach draußen. Sucht das Tor rechts und schiebt die Säulen auf die drei Schalter. Stellt Euch auf den vierten und verlaßt den Raum nach oben. Hier verschiebt Ihr die fünf Säulen in folgender Reihenfolge: Die Säule unten in der Mitte nach oben und dann links, die Säule links unten nach oben. Die Säule links oben muß nach rechts, die rechts unten nach oben, rechts und unten. Die letzte Säule rechts oben schiebt Ihr nach oben. Hüpft auf den letzten Schalter und anschließend dreimal auf den Steinblock in der Mitte des Raums. Springt in das Loch und holt Euch den Energiekristall. Beim nächsten Rätsel schiebt Ihr die Säule rechts oben nach unten, links, oben und zuletzt nach rechts. Im nächsten Raum wird's kompliziert: Um eine der acht Säulen auf den Schalter zu schieben (siehe Bild rechts), schiebt Ihr die siebte nach oben, die sechste nach links, die erste nach links, die zweite nach rechts und dann nach oben, die siebte wieder nach oben und dann nach links, die fünfte nach oben, die vierte nach oben und dann nach rechts, die achte nach oben, links, unten und schließlich nach rechts auf den Schalter. Ihr werdet mit dem Schlüssel in der Kiste belohnt. Sucht jetzt das Tor unter dem linken Turm auf, und Ihr findet den Weg über die Fließbänder. Über zwei Schalter und eine Säule geht's weiter die Treppen hoch zum nächsten Verschieberätsel: Schubst die linke Säule nach rechts, oben und wieder nach rechts. Nun schiebt Ihr die mittlere Säule nach rechts und unten und schließlich die letzte Säule nach rechts. Über die Leiter und Plattform gelangt Ihr in den nächsten Raum: Hüpft flink auf einen Schalter nach dem anderen, und das Tor öffnet sich. In der Halle dahinter holt Ihr Euch den Schlüssel, kehrt wieder zurück und verlaßt das Gebäude durch die Tür rechts. Über die eisige Brücke eilt Ihr zum mittleren Turm und öffnet die drei Tore. Kämpft Euch bis zur Statue vor, untersucht sie und eilt durch das Tor oben zum Eismonster. Plaziert Bomben vor seiner Nase; er saugt sie zu sich heran. Während der Vakuumattacke solltet Ihr keine Bombe tragen! Nach dem Sieg holt Euch Septimus in die Realität zurück, und Kline verwandelt sich in einen Werwolf. Vermöbelt ihn – er ist ein leichter Gegner.

Die Echsenhöhle: Am nächsten Morgen holt Euch ein lautes Klirren aus dem Bett – Schmied Jess hat Euch einen Bogen gebastelt. Damit eilt Ihr nach Südosten zur Echsenhöhle. Schießt mit dem Bogen auf die Kristallsäule, die auf dem hohen Felsen steht. Der Eingang öffnet sich. Verschafft Euch Eintritt und schwimmt nach rechts zum Holzplateu. Über die drei fliegenden Plattformen gelangt Ihr nach links zur Kiste und zum Schalter darunter. Geht die Treppe nach unten und vermöbelt die Monster sowie die zugehörigen Statuen. Geht durch die Tür zwischen den beiden Statuen und hüpft im Raum dahinter zum Schalter. Benutzt den Felsbrocken als Sprungbrett (nahe an der Kante). Drückt den Schalter und wandert nach rechts. Dort vermöbelt Ihr die Monsterstatuen, betätigt wieder einen Schalter und eilt weiter über die Treppe. In der Halle vermöbelt Ihr die drei Statuen ganz oben! Haut Ihr ordentlich zu, zerbricht die Mauer: Holt Euch die Kräuter in der Kiste, bastelt eine Treppe und krallt Euch auch den Schlüssel. Kehrt zum Raum mit den drei fliegenden Plattformen zurück, hüpft nach links und geht hinter den Wasserfällen vorbei. Über die Treppe gelangt Ihr zu einer Höhle mit Statuen, einige zerbröseln bei der Bearbeitung mit dem Morgenstern. Springt auf die Insel links und verprügelt die Echsen samt Statuen.



Weiter geht's über die Treppe zu den neuen Wächtern, die Ihr flink einstampft. Ihr erreicht einen Speicherplatz und einen weiteren Teleporter. Nehmt die Treppe rechts oben und streckt die zwei Statuen nieder. Eine Geheimtür erscheint, im Raum dahinter hüpft Ihr zur Treppe links. Rennt an den Statuen vorbei zur rechten Treppe und merkt Euch den Raum dahinter: Für das Tor benötigt Ihr den nächsten Schlüssel. Nehmt die Treppe unten, überquert die Brücke und vermöbelt die erwachenden Statuen. Geht zur unteren Brücke, schnappt Euch den Energiekristall und drückt den Schalter. Hüpft über die fliegende Plattform zu den Treppen unten. Vermöbelt die drei Stauen, hüpft auf die zwei Schalter und geht nach rechts. In diesem Gewölbe sucht Ihr den geheimen Hebel und bekämpft die Monster. Kehrt zurück und geht durch das Tor unten. In den nächsten zwei Hallen verprügelt Ihr alle Echsen sowie Statuen und klettert eine Etage nach unten. Geht nach links, bis Ihr einen Schalter entdeckt. Betätigt ihn und geht über die fliegende Plattform auf den zweiten (Morgenstern). Danach müßt Ihr über die Treppe unten links zu einem mörderischen Parcours: Hüpft und schwimmt zum Schalter. Holt Euch den goldenen Falken in der Kiste und vermöbelt im nächsten Raum die mittlere Statue. Stellt Euch auf ihr Podest und werft eine Bombe auf die riesige Echsenstatue über Euch. Kehrt zum Raum mit der gleichen Statue zurück, und der Weg ist frei!

Danach gelangt Ihr zu einer heilenden Steinplatte, rechterhand vermöbelt Ihr die Statuen. Geht durch das Tor rechts, und ihr werdet von einem Steinschlag eingeschlossen. Sprengt den Riß in der Felswand und zehn Echsen stürmen den Raum. Klaut Euch ihren Schlüssel und kehrt zur verschlossenen Tür links vom Speicherplatz zurück. Dahinter erwartet Euch die fürchterliche Riesenechse: Paßt auf ihre Erdbebensprünge auf! Nach dem Sieg schnappt Ihr Euch ihre Schätze: Der Feuerzauber und der zweite heilige Juwel gehören Euch. Geht nach links und verlaßt die Höhe.

Zurück in Inoa empfängt Euch Schmied Jess am Eingangstor: Giles quälen schreckliche Alpträume. Eilt in sein Haus, vor der Tür hält Rumi Wache. Meia tritt aus dem Haus und erzählt Euch von Giles Beschwerden. Geht zu seinem Bett und redet mit ihm: Er gewährt Euch Zutritt zu seiner Traumwelt. Was Euch dort wiederfahren wird, erfahrt Ihr in der nächsten MAN!AC.



Im Kampf mit der Riesenechse solltet Ihr die Untertanen einfach ignorieren

LAST RESORT



DIABLO



Expertenrunde: In dieser MAN!AC zeigen wir Euch, was Ihr alles an Waffen und Rüstungen kaufen oder finden könnt. In der nächsten Ausgabe lüften wir die Geheimnisse um Missionen, Magie und Monster.

GEWÖHNLICHE AUSRÜSTUNG

NAME	SCHADEN/ RÜSTUNG	STABILITÄT	MINDEST-WERTE
Schwerter			
Dolch	1-4	16	-
Säbel	1-8	45	17 Stärke
Kurzschwert	2-6	24	18 Stärke
Krummsäbel	3-7	28	23 St/23 Ge
Klinge	3-8	30	25 St/30 Ge
Sarazenenschwert	4-8	20	30 Stärke
Langschwert	2-10	40	30 St/30 Ge
Claymore	1-12	36	35 Stärke
Breitschwert	4-12	50	40 Stärke
Bastardschwert	6-15	60	50 Stärke
Zweihänder	8-16	75	65 Stärke
Kriegsschwert	10-20	100	75 Stärke
Stumpfe Waffen			
Holzkeule	1-6	20	-
Nagelkeule	3-6	20	18 Stärke
Stahlkeule	1-8	32	16 Stärke
Morgenstern	1-10	40	26 Stärke
Dreschflegel	2-12	36	30 Stärke
Kriegshammer	5-9	50	40 Stärke
Streitkolben	6-20	50	55 Stärke
Äxte			
Kleinaxt	2-10	24	-
Axt	4-12	32	22 Stärke
Kriegsaxt	6-16	40	30 Stärke
Breitaxt	8-20	50	50 Stärke
Streitaxt	10-25	60	65 Stärke
Großaxt	12-30	75	80 Stärke
Stäbe			
Kurzstab	2-4	25	-
Langstab	4-8	35	-
Edelholzstab	5-10	45	-
Kampfstab	6-12	55	20 Stärke
Kriegsstab	8-16	75	30 Stärke
Bögen			
Kurzbogen	1-4	30	-
Langbogen	1-6	35	25 St/30 Ge
Jagdbogen	2-5	40	20 St/35 Ge
Edelholzbogen	3-6	45	25 St/40 Ge
Kurzer Kampfbogen	3-7	45	30 St/50 Ge
Langer Kampfbogen	1-10	50	30 St/60 Ge
Kurzer Kriegsbogen	4-8	58	35 St/70 Ge
Langer Kriegsbogen	1-14	60	45 St/80 Ge
Rüstungen			
Lumpen	2-6	6	-
Cape	1-5	12	-
Umhang	3-7	18	-
Robe	4-7	24	-
Gefütterter Panzer	7-10	30	-
Lederrüstung	10-13	45	-
Harte Lederrüstung	11-14	50	-
Nietenpanzer	15-17	45	20 Stärke
Ringpanzer	17-20	50	25 Stärke
Kettenhemd	19-22	55	30 Stärke
Brustharnisch	20-24	80	40 Stärke
Schuppenpanzer	23-28	60	35 Stärke
Schienenrüstung	31-34	65	40 Stärke
Feldrüstung	40-45	80	65 Stärke
Harnisch	42-50	75	60 Stärke
Gothische Rüstung	50-60	100	80 Stärke
Ritterrüstung	62-75	90	90 Stärke
Schilde			
Buckler	1-5	16	-
Kleinschild	3-8	24	25 Stärke
Vollschuild	5-10	32	40 Stärke
Drachenschild	8-15	40	50 Stärke
Gothischer Schild	14-17	60	80 Stärke
Turmschild	17-20	50	60 Stärke
Helme			
Kappe	1-3	15	-
Schädelkappe	2-4	20	-
Helm	4-6	30	25 Stärke
Visierhelm	6-8	35	35 Stärke
Krone	8-11	40	-
Sturmhaube	10-15	60	50 Stärke

EINZIGARTIGE AUSRÜSTUNG

GEGENSTAND	EFFEKT
Aasfressers Beute	-15 Schaden vom Gegner, -9 Rüstung, +5 Geschicklichkeit, +40%Widerstand gegen Blitz
Adlerhorn	+20 Geschicklichkeit, +50% Trefferchance, +100% Schaden, unzerstörbar
Der Affenmond	+2 alle Attribute, +25% Schaden, +15 Mana, -30 Lichtradius
Aguinaras Kriegsbeil	+10 Magie, +1 Zauberstufe, +75% Widerstand gegen Magie
Der Alptraumtöter	+30 Magie, +50 Mana, +50% Widerstand gegen Magie, +20% Lichtradius +1 Zauberstufe
Arkains Rüstung Tapferstahl	Rüstung 25, +10 Lebenskraft, -3 Schaden vom Gegnern, schnellste Erholung
Auts Lederrüstung	+5 Stärke, -5 Magie, +5 Geschicklichkeit, unzerstörbar
Baranars Stern	+12% Trefferchance, +80% Schaden, schneller Angriff, +4 Lebenskraft, -4 Geschicklichkeit
Der Beschützer	86 Ladungen "Heilung", +5 Lebenskraft, -5 Schaden vom Gegner, Rüstung 40, Angreifer nimmt 1-3 Schaden
Der Bluter	20% Widerstand gegen Magie, +30 Mana, +30 Trefferpunkte, unzerstörbar
Blutschlachter	+100% Schaden, +200% Schaden gegen Dämonen, -5 alle Attribute, -1 auf Zaubersprüche
Der Bogen der Toten	10% Trefferchance, +4% Geschicklichkeit, -3 Lebenskraft
Die bösartige Axt	+30% Trefferchance, +10 Geschicklichkeit, -10 Lebenskraft, -2 Schaden vom Gegner
Brechrost	+2 alle Attribute, +15% Widerstand gegen alles, -25% Schaden
Civerbs Knüppel	+200% Schaden gegen Dämonen, -5 Geschicklichkeit, -2 Magie
Cranium Basher	+20 Schaden, +15 Stärke, -150 Mana, +5% Widerstand gegen alles
Der Deflektor	Rüstung 7, +10% Widerstand gegen alles, -20% Schaden, -5% Trefferchance
Die Denkkappe	+2 Zaubersprüche, +30 Mana, Rüstung 4, +20% Widerstand gegen alles, veränderte Haltbarkeit
Dirks Streithammer	-100% Schaden, 1-50 Blitztreffer, +50 Trefferpunkte, +30% Trefferchance, +75% Widerstand gegen Blitz, +10% Lichtradius
Donnerruf	+35% Trefferchance, 1-10 Blitzschaden, +30% Widerstand gegen Blitz, +20% Lichtradius
Der Drachentöter	Rüstung 20, unzerstörbar
Der Eiszapfen	+9 Stärke, +40% Widerstand gegen Magie, +40% Widerstand gegen Feuer, veränderte Haltbarkeit
Der Empyrische Ring	+2 alle Attribute, +20% Lichtradius, schnelle Erholung, -20% Schaden durch Fallen
Die Falkenklaue	Schnellster Angriff, +20% Trefferchance, +10 Geschicklichkeit
Feuerpfeil	1-6 Feuerschaden, +20% Trefferchance, +40% Widerstand gegen Feuer
Fleisch der gequälten Seelen	Rüstung 8, +10 Lebenskraft, -1 Schaden vom Gegner, unzerstörbar
Der Fluch des Gladiatoren	Rüstung 25, -2 Schaden vom Gegner, -3 alle Attribute, große Standfestigkeit
Funkenrüstung	Rüstung 30, 1-10 Blitztreffer
Das Gewand der Weisheit	+5 Magie, +10 Mana, +25% Lichtradius, -1 Schaden vom Gegner
Glitzerlied	+25 Mana, -3 Stärke, -3 Lebenskraft 76 Verschiebungsladungen
Gonnagals Dolch	-5 Geschicklichkeit, +4 Schaden, +25% Widerstand gegen Magie
Götterdämmerung	+20 alle Attribute, Rüstung 60, -4 Schaden vom Gegner, Widerstandskräfte = 0, -40% Lichtradius
Die Greifenklaue	-5 Geschicklichkeit, -2 Magie, +100% Schaden
Grisworlds Schneide	Feuerschaden 1-10, +25% Trefferchance, schnelle Atacke, schlägt Gegner zurück, +20 Mana, -20 Lebenspunkte
Der Grizzly	+20 Stärke, -5 Lebenskraft, +200% Schaden, schlägt Gegner zurück, große Haltbarkeit
Der Großvater	braucht nur eine Hand, +5 alle Attribute, +20% Trefferchance, +70% Schaden, +20 Trefferpunkte

GEGENSTAND	EFFEKT
Hammer von Jholm	+15% Trefferchance, +3 Stärke, +4% Schaden, unzerstörbar
Harlekin Kamm	-3 Rüstung, -1 Schaden vom Gegner, +2 alle Attribute, +7 Mana, +7 Trefferpunkte
Der heilige Lodder	-2 Schaden vom Gegner, +20% Widerstand gegen Feuer, schnelle Abwehr, große Haltbarkeit
Helm der Geister	Stiehlt 5% Leben
Der Helm des Overlord	+20 Stärke, -20 Magie, +15 Geschicklichkeit, +5 Lebenskraft, veränderte Haltbarkeit
Die Henkersklinge	+150% Schaden, -10 Trefferpunkte, -10% Lichtradius, große Haltbarkeit
Der himmlische Stern	-8 Rüstung, +10 Schaden, +20 Lichtradius
Höllenkiller	+8 Stärke, +8 Lebenskraft, +100% Schaden, +25 Lebenspunkte, -25 Mana
Der Immolator	+20% Widerstand gegen Feuer, 4 Feuerschaden, +10 Mana, -5 Lebenskraft
Inferno	2-12 Feuerschaden, +30% Lichtradius, +20 Mana, +75% Widerstand gegen Feuer
Die Knochensäge	+10 Schaden, +10 Stärke, +10 Leben, -5 Geschicklichkeit, -5 Mana, -5 Magie
Die knorrige Wurzel	+20% Trefferchance, +300% Schaden, +10 Geschicklichkeit, +5 Magie, +10 Widerstand gegen alles, -10 Rüstung
Der königliche Reif	+10 alle Attribute, +40 Mana, Rüstung 40, +10% Lichtradius
Die Krone der Untoten	stiehlt Leben, Rüstung 8
Lichtfunke	+25% Trefferchance, +150% Schaden, 10-20 Feuerschaden, +8 alle Attribute, +40% Lichtradius
Der Lichtsäbel	+20% Lichtradius, 1-10 Blitzschaden, +20% Trefferchance, +50% Widerstand gegen Blitz
Magiernagel	+15 Magie, +35 Mana, +25% Trefferchance, +15 Widerstand gegen alles
Messerschmidt's Schnitter	+200% Schaden, +15 Schaden, +5 auf alle Attribute, -50 Trefferpunkte, 2-12 Feuerschaden
Das Metzgerbeil des Schlächters	+10 Stärke, veränderte Haltbarkeit
Nachtschatten	Schnellste Erholung, -40% Licht-Radius, +3 Geschicklichkeit, +20% Widerstand gegen alles
Der Nadler	+50% Trefferchance, schnelle Attacke
Najs leichter Panzer	Rüstung 46, +5 Magie, +20 Mana, +20% Widerstand gegen alles, +1 Sprüche, Haltbarkeit 7
Najs Rätsel	+20 Magie, +10 Geschicklichkeit, +20% Widerstand gegen alles, 57 "Teleport"-Ladungen, -25 Trefferpunkte
Der Narrenkamm	-4 alle Attribute, +100 Trefferpunkte, +6 Schaden vom Gegner, Gegner bekommt 1-3 Treffer
Der Nierenstecher	+15% Geschicklichkeit, +40% Trefferchance, +80% Schaden
Onans Stab	50 "Golem"-Ladungen, +100% Schaden, +5 alle Attribute
Das optische Amulett	+20% Lichtradius, +20% Widerstand gegen Blitz, -1 Schaden von Gegnern, +5 Magie
Das Paradiesbeil	+15% Trefferchance, +15 Trefferpunkte, -15 Stärke
Der Paradiesbogen	Rüstung 5, Schaden 1-6, Haltbarkeit 35, mindestens 30 Geschicklichkeit
Das Regenbogencape	Rüstung 10, +1 alle Attribute, +10% Widerstand gegen alles, +5 Trefferpunkte, gute Haltbarkeit
Der Ring von Regha	-3 Stärke, +10 Magie, -3 Geschicklichkeit, +10% Widerstand gegen Magie, +10% Lichtradius
Der Ring der Wahrheit	-1 Schaden vom Gegner, +10 Widerstand gegen alles, +10 Trefferpunkte
Der Sagenbogen	+2 Schaden, Zufällige Pfeilgeschwindigkeit
Der Schattenfalke	stiehlt 5% Leben, +15% Trefferchance, +5% Widerstand gegen alles, -20% Lichtradius
Schild des gespaltenen Schädels	Rüstung 10, +10 Trefferpunkte, +2 Stärke, -10 Lichtradius, veränderte Haltbarkeit
Der Schrei der Geister	+15 Magie, 69 "Wächter"-Ladungen, +15% Widerstand gegen alles, +1 Sprüche
Der schwarze Schnitter	+150% Schaden, +2 Lebenskraft, Haltbarkeit 5

GEGENSTAND	EFFEKT
Der Schwarzeichenbogen	+10% Geschicklichkeit, -10 Lebenskraft
Der Schwarzeichenschild	+10% Geschicklichkeit, -10 Lebenskraft
Stachelige Dämonenhaut	-6 Schaden vom Gegner, +10 Stärke, +50% Widerstand gegen Feuer
Stählerner Schleier	-20% Lichtradius, +50% Widerstand gegen alles, +60% Rüstung, -30 Mana, +15 Stärke, +15 Lebenskraft
Der Steinspalter	+30 Trefferpunkte, +20% Trefferchance, +5% Schaden, +40% Widerstand gegen Blitz
Das Sturmschild	Rüstung 40, +4 Schaden vom Gegner, +10 Stärke, schneller Block, unzerstörbar
Die Sturmspitze	+50% Widerstand gegen Blitz, 2-8 Blitzschaden, +10 Stärke, -10 Magie
Der Todesbringer	+25% Trefferchance, +250% Schaden, -5 auf alle Attribute, -25 Trefferpunkte, -20% Lichtradius
Der Verlobungsring	-2 Schaden vom Gegner, Gegner nimmt 1-3 Schaden, Rüstung 5, beschädigt Rüstung des Gegners
Der Verteidiger	+5 Lebensktraft, -5% Trefferchance
Windmacht	+5 Stärke, +200% Schaden, schlägt Gegner zurück
Der Würgering	Widersteht allem, konstanter Trefferpunkte-Verlust während der Benutzung
Der Zermalmer	+200% Schaden, -5 Geschicklichkeit, -5 Magie, -10 Mana

SCHREIN-LISTE

Nur unvorsichtige Helden aktivieren überhastet einen Schrein. Wer keine böse Überraschung erleben will, speichert vorher seinen Spielstand und informiert sich in unserer Tabelle, was ihn erwartet. Brunnen, Fontänen und Ziegenschreine dürfen mehrmals hintereinander benutzt werden.

BEZEICHNUNG	EFFEKT
Beschmutzter Schrein	1-3 auf zufälliges Attribut der anderen Spieler, -1 auf alle Attribute
Elfischer Schrein	Alle Tränke werden Tränke der völligen Genesung
Faszinierender Schrein	Verlust an Mana, lehrt "Feuerblitz"
Geschmückter Schrein	Verlust an Mana, lehrt "Heiliger Blitz"
Gespenstischer Schrein	Bei allen Spielern werden die Hitpoints aufgefüllt (nur Multispieler)
Glitzernder Schrein	Identifiziert alle Gegenstände im Inventory
Göttlicher Schrein	Füllt Trefferpunkte und Mana auf, zwei Tränke der völligen Genesung oder einen vollen Mana-Trank und einen vollen Genesungs-Trank
Grausiger Schrein	+2 zur Stärke
Heiligen-Schrein	Teleport an eine zufällige Stelle
Heiliger Schrein	Erhöht "Aufgeladener Blitz" um zwei Stufen, zieht 1/10 Mana ab
Leuchtender Schrein	-1 Schaden auf alle Waffen, +2 Rüstung auf alle Rüstungsteile
Magischer Schrein	Zaubert "Mana Schild"
Mysteriöser Schrein	+5 auf ein Attribut, -1 zu den anderen
Rätselhafter Schrein	Füllt Mana auf, spricht "Nova"-Zauber
Religiöser Schrein	Erhöht die Haltbarkeit aller Gegenstände auf das Maximum
Schlamm-Schrein	+1 Schaden zu allen Waffen im Inventory
Spiritueller Schrein	Jeder freie Inventory-Platz wird mit etwas Gold aufgefüllt
Steinerner Schrein	Erhöht Stabladungen auf Maximum
Stiller Schrein	+2 Lebenskraft
Thaumaturgischer Schrein	Alle Truhen im Level werden wieder gefüllt
Unheimlicher Schrein	+2 Magie
Verborgener Schrein	Zeigt Karte des gesamten Levels
Verlassener Schrein	+2 zur Geschicklichkeit
Versteckter Schrein	Ein Gegenstand -10 Haltbarkeit, alle andern +10
Verzauberter Schrein	-1 auf einen Spruch, +1 alle weiteren beherrschten Zauber
Blutbrunnen	Erhöht Trefferpunkte
Fontäne der Tränen	-1 auf ein Attribut, +1 auf ein anderes
Kessel	Zufälliger Schrein-Effekt
Reinigende Quelle	Erhöht Mana-Punkte
Schlammiger Tümpel	Zaubert für kurze Zeit "Infravision"
Ziegenschrein	Zufälliger Schrein-Effekt

RESIDENT EVIL 2

KOMPLETTLÖSUNG UND ZOMBIE-TIPS

PS Damit Ihr den Zombie-Alptraum unbeschadet übersteht, versorgen wir Euch auf den nächsten sechs Seiten mit allgemeinen Tips und einer Komplettlösung für Leon und Claire. Los geht's!

Allgemeine Tips fürs Überleben

Heilkräuter: Durch Mischen roter und grüner Kräuter erhaltet Ihr eine Medizin, die Euch selbst bei schweren Verletzungen komplett heilt. Das bringt Euch auch einen zusätzlichen freien Slot für Gegenstände.
Lade-Hinweis: Durch aufmerksames Zuschauen erkennt Ihr schon während des Eintretens durch eine Tür, ob G-Virus-Patienten dahinter lungern. Dauert es nach der Tür-Animation noch eine Sekunde, bevor der Spielebildschirm erscheint, seid auf Gefahren gefaßt!
Inventar-Organisation: Haltet immer mindestens einen Slot für wichtige Karten, Schlüssel oder Kräuter frei. Nehmt nur die Munition mit, für die Ihr auch eine Waffe habt. Durch Kombinieren der Munition mit der passenden Waffe organisiert Ihr das Inventar effizienter und seid auf Angriffe vorbereitet.
Zusatz-Informationen: Filme und Schriftstücke sind nicht entscheidend für den Spielerfolg. Während Notizen archiviert werden, nehmen Filme wichtigen Platz im Inventar weg. Im Zweifelsfall laßt Ihr diese einfach liegen.
Kabel-Kunde: Die Benutzung des "Cord"-Kabels ist optional. Durch Einsetzen in eines der zwei Rolladenkästen des Reviers versperrt Ihr anrückenden Bleichgesichtern den Weg hinein.





Setzt Ihr das "Cord" in den Rolladenkasten ein (links), bleibt Ihr von Zombie-Horden (rechts) verschont.

Blinker-Tips: Wichtige Gegenstände wie Schlüssel blinken, so daß Ihr sie kaum übersehen könnt. Kräuter und Sprays erkennt Ihr leichter, wenn Ihr die Helligkeit Eures Bildschirms erhöht.
Terminator-Attacke: Dem Golem/Tyrant im zweiten Szenario ist mit Waffen nicht beizukommen. Lauft vorbei, wenn er nach seinem ersten Treffer zu einem Doppelschlag ansetzt!
Schlachtplatte: Mit leistungsfähigen Waffen müßt Ihr effektiv umgehen: Wartet, bis mehrere Zombies hintereinander stehen, um die beste Wirkung zu erzielen.



Munitionssparende Killermethode: Wartet, bis ein Untoter sich am Fuß verbeißt, und tretet dann zu...

Fußball: Wenn Ihr keine Munition, aber genügend Kräuter habt, laßt Ihr Euch von einem Zombie anfallen und schüttelt ihn in seine Kumpels: Meist fallen mehrere Gegner um und Ihr könnt davonlaufen. Auch einem "Licker" könnt Ihr durch Schnelligkeit entkommen.
Farbband-Nutzung: Meist liegt bei jeder Schreibmaschine ein Farbband ("Ink Ribbon"). Gewöhnt Euch an, nach dem Speichern die restlichen Bänder sofort in die nächste Kiste zu legen, um Platz zu sparen.
Kisten-Kunde: Nach dem ersten Durchspielen von "Resident Evil 2" wißt Ihr über den Zweck der einzelnen Gegenstände Bescheid. Sobald Ihr an einer Kiste vorbeikommt, plant voraus und nehmt die passenden Werkzeuge mit. Achtung vor Überraschungs-Attacken im zweiten Szenario: Hier ergeben sich drastisch veränderte Gefahrensituationen. Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste, also nehmt stets genügend Heilkräuter mit! Beachtet auch, daß die Nutzung von Sprays Euer Ranking verschlechtert (Infos zum Ranking weiter unten).

Andere Uniformen

Für Claire und Leon stehen neue Outfits im Speicherraum neben dem Fotolabor bereit. Um den Spezialschlüssel für den Spind zu erhalten, startet ein neues Spiel auf der Stufe "Normal". Schlagt Euch zum Polizeirevier durch ohne einen Gegenstand – auch keine Munition oder Waffen – aufzunehmen. Sobald Ihr den Tunnel unter dem Gebäude erreicht, bemerkt Ihr einen ungewöhnlich gekleideten Zombie: Es ist Brad Vickers, ein Mitglied des STARS-Teams! Diesen zähen Burschen laßt Ihr am besten nahe an Euch heran und wartet, bis er sich an Eure Füße hängt. So könnt Ihr ihn deutlich schneller als mit der Pistole besiegen und den "Special Key" an Euch nehmen. Damit schließt Ihr den Kleidungs-Spind auf und erhaltet die Kostüme.



Bonus-Sequenzen wie die Schlacht am Bahnhof könnt Ihr nur in einem der B-Szenarios spielen.

Das Rating-System

Der Feind ist nicht nur das Virus: Bei "Resident Evil 2" spielt Ihr auch gegen die Uhr und Eure Angst. Denn jeder Speichervorgang und jede Minute Spielzeit können Eure Bewertung am Ende des Spiels verschlechtern. Auch das Benutzen von Spezialwaffen (Spark Shot, Machine Gun) oder die Heilung mit dem Erste-Hilfe-Spray solltet Ihr für eine optimale Leistung vermeiden. Als Faustregel gelten die folgenden Werte:

A-Ranking: weniger als 3 Stunden
B-Ranking: 3 bis 5 Stunden
C-Ranking: 5 bis 7 Stunden
D-Ranking: über 7 Stunden

Um den Spielmodus "The 4th Survivor" zu erreichen, müßt Ihr ein A-Ranking in einem B-Szenario schaffen. Dafür müßt Ihr in weniger als drei Stunden durchspielen, höchstens elfmal speichern, keine Spezialwaffen benutzen und keine Sprays zur Heilung verwenden. Habt Ihr das geschafft, müßt Ihr als Kommando-Soldat aus der Stadt entkommen.
Den "Tofu"-Modus – ähnlich dem "Survivor", allerdings steuert Ihr hier eine mit Messer bewaffnete, Wurst-ähnliche Figur – gibt's nur, wenn Ihr das Spiel sechsmal durchspielt und ganz nebenbei den "Survivor"-Modus erspielt.
Und jetzt zeigen wir Euch den komplett dokumentierten Marsch durch die Zombie-Behausungen...



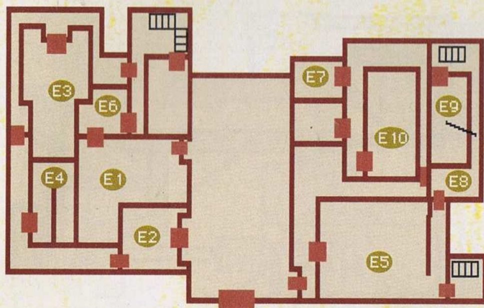




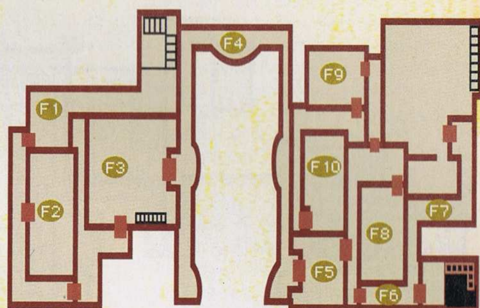
Neue Kleidung: Erreicht Ihr den Tunnel ohne einen Gegenstand aufzunehmen, erscheint der Zombie links. Mit dessen Schlüssel (Mitte) schließt Ihr den Spind rechts auf.

LAST RESORT

POLIZEISTATION ERDGESCHOSS



POLIZEISTATION ERSTER STOCK



Komplettlösung für Leon, Szenario A

In der Regel sind Heilkräuter und Munitionseinheiten nicht extra aufgeführt. Durchsucht gelegentlich Räume, um solche Extras zu finden.

Die Stadt

Bei der Flucht zum Waffenladen lauft Ihr an den Untoten vorbei, um keine Munition zu verschwenden. Nach der Begrüßung durch den Besitzer schnappt Ihr Euch die zwei Munitionspäckchen hinter dem Tresen. Wenn Ihr die Shotgun wollt, kämpft gegen die hereinbrechenden Zombies, ansonsten verkrümelt Ihr Euch durch den Hinterausgang. Nachdem Ihr den Hinterhof entlanggelaufen seid, schießt auf die durch das Tor schlurfenden Untoten und bahnt Euch einen Weg an der Mittagsmahl-haltenden Meute vorbei in den Bus. Achtung: Eine Menge Zombies versperren den Weg zur Polizeistation!

Das RPD-Polizeirevier

Nach dem Gespräch mit dem verwundeten Offizier (Raum E1) aktiviert Ihr den Rechner in der Halle, entriegelt per **Codekarte** die Türen und schnappt Euch Munition und Farbband. Im Empfangsraum E2 ordnet Ihr das Inventar in der Kiste, lest die Notiz und verlaßt den Raum durch die andere Tür. Der kopflose Cop hat (nach zweifachem Untersuchen) Munition dabei, dem einige Meter weiter attackierenden Licker-Monster lauft Ihr davon oder tötet es mit gezielten Shotgun-Schüssen nach unten. Seid Ihr verwundet, benutzt das "Green Herb" am Ende des Ganges. In Zukunft gilt als Faustregel bei Attacken: Prüft während eines Kampfes öfter Munitionsvorrat und Gesundheitszustand! Betretet nun den Schulungsraum (E3) und entfacht im Hinterzimmer ein Kaminfeuer, was Euch einen **roten Edelstein** einbringt. Studiert den Report links des Eingangs und verlaßt das verwüstete Zimmer. Nach den folgenden, harten Zombie-Attacken hinter der Tür regeneriert Ihr Euch im Speicherraum unter der Treppe und schafft durch mindestens drei leere Slots Platz für zukünftige Funde.



Nebenan, im Fotolabor, entwickelt Ihr zukünftig Filme, die Hintergrundinformationen bergen. Seid Ihr für neue Erkundungen gerüstet, steigt die Treppe empor und löst das Statuen-Rätsel am Ende des Korridors (F1): Beide Polygon-Statuen müssen auf die Bodenplatten geschoben werden, dabei sollen deren Antlitze auf die Statue in der Mitte blicken. Ihr sackt den **zweiten Edelstein** ein und kämpft Euch durch die Cop-Streife im Gang. Betretet das STARS-Büro (F2), wo Ihr auf dem Schreibtisch ein Tagebuch, eine **Einhorn-Medaille** und im Waffenschrank eine Shotgun entdeckt. Nun wandert Ihr in die Eingangshalle zurück (Vorsicht) und setzt die Medaille in den Brunnen ein: Als Belohnung erhaltet Ihr einen Schlüssel, der sich nach eingehender Untersuchung als **Pik-Schlüssel** entpuppt. Nun geht's zurück in den Gang des kopflosen Cops: Sperrt den Raum E4 mit den Beweismitteln auf und schiebt die Staffelei an den Schrank, um die **Vierkant-Kurbel** zu erhalten. Vergeßt nicht den Patrouillen-Report und das Farbband! Nun schlagt Ihr Euch im ersten Stock zur Bibliothek F3 durch. Eine Treppe führt auf die Empore. Habt Ihr Euch nach dem Sturz am Ende der Balustrade wieder aufgerappelt, studiert Ihr das Muster auf dem Bild und rückt vorne die Regale in die gezeigte Anordnung. Schnappt Euch den **Läufer-Stecker** und verlaßt den Raum durch die Doppeltür (rechts auf dem Schreibtisch liegen Kräuter). Umrundet die Haupthalle auf der Galerie F4 und betretet den Speicherraum F5, wo ein herrenloser Schreibtisch-Schlüssel, Farbbänder und die Notiz der Sekretärin herumliegen. Beim Verlassen des Raumes haltet Ihr Euch vom brennenden Helikopter fern und betretet rechts den Gang F6, um ihn schnurstracks am anderen Ende des Korridors wieder zu verlassen. Nun seid Ihr im Freien: Rings um die Feuerleiter blühen Kräuter, die Ihr bei Gelegenheit zu einer Kiste bringt. Auch hier gilt die Inventar-Faustregel: Schafft genügend Platz, bevor Ihr weitergeht. Im Büro E5 säubert Ihr den Hauptraum und betretet die abgetrennte Einheit mit dem Safe. Die Kombination 2236 verhilft Euch zu Shotgun-Munition und einer Karte, hinter dem Schreibtisch findet Ihr zwei Kräuter. Wenn Ihr das große Büro durch die Doppeltür vorn verlaßt, solltet Ihr gesund und gut ausgerüstet sein, ansonsten marschiert Ihr wieder auf bekanntem Weg zurück in den ersten Stock. Nun löscht Ihr den brennenden Helikopter. Habt Ihr den Marsch durch den verwinkelten Gang F7 überlebt, führt Euch eine Stahltür nach draußen. Lauft am Heli vorbei nach unten, meidet die bleichen Partygäste und besucht das kleine Häuschen. Mit dem **Ventil-Rad** lauft Ihr zurück und löscht damit hinter dem Zaun das Feuer (Munition im Heli-Cockpit mitnehmen). Jetzt marschiert Ihr mit den zwei Edelsteinen in den nun begehbaren Raum F8. Hier erhaltet Ihr den **Diamantschlüssel** und (nach Einsetzen der Edelsteine) den **King Plug**. Mit dem Diamantschlüssel öffnet Ihr den bisher verschlossenen Raum nahe des Fotolabors E6. Achtung: Dort scheint ein Zombie-Nest zu sein! Nach dem Gefecht (Heilung notwendig?) holt Ihr Euch Film und Munition aus dem Schrank und betretet den Raum E1 von hinten.

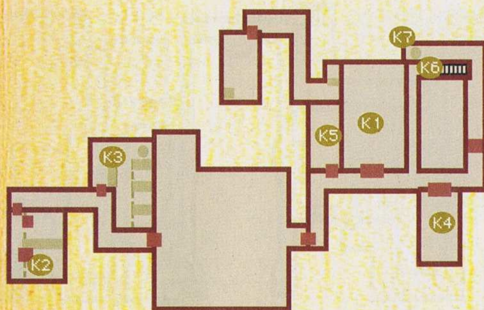
Ihr wollt mächtige Ballermänner mit unendlich viel Munition? Kein Problem! Spielt Ihr ein A-Szenario unter 2,5 Stunden durch und schafft ein A- oder B-Ranking, findet Ihr beim nächsten Spiel einen Raketenwerfer in der ersten Vorratskiste. Es geht aber noch weiter: Erreicht Ihr in einem B-Szenario ein A- oder B-Ranking unter drei Stunden, gehört Euch die Maschinenpistole (Bild).



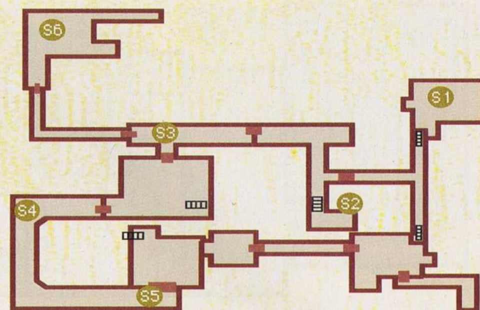
Bleibt Ihr unter 2,5 Stunden, findet Ihr das Super-Trio: Raketenwerfer, MP und die fulminante Gatling-Gun warten auf untote Ziele!

LAST RESORT

POLIZEISTATION KELLER



KANALSYSTEM MIT ZUGANG TRAM



Dort erwartet Euch der infizierte Cop, allerdings wirkt er leicht verändert... Bevor Ihr zu Raum E7 aufbrecht nehmt Ihr den **Herz-Schlüssel** vom Schreibtisch, die Munition aus dem Schrank und das Memo. Im Verhörraum E7 holt Ihr per Diamantschlüssel den **Turm-Stecker** und Cord; Vorsicht ist dabei durchaus angebracht. Nun geht's abwärts: Der Herzschlüssel öffnet die Tür beim Hauptbüro. Im Gang E8 nehmt Ihr die Treppe nach unten. Bringt die gefährlichen Kläffer zur Ruhe und nehmt Kurs auf den Power-Control-Raum K1, wo Ihr per "Oben, unten, oben, unten, oben"-Schaltung den Strom einschaltet und die Keller-Karte mitnehmt. Im Parkhaus helft Ihr Ada bei der LKW-Schiebung und erreicht so den Zellenblock, in dem bei K2 Eremit Ben der Dinge harrt. Mit dem **Drahthaken** hievt Ihr den Kanaldeckel bei K3 hoch und wagt Euch in die Dunkelheit hinab...

In den Kanälen tummeln sich haarige Bewohner, an denen Ihr aber reaktionsschnell vorbeilaufen könnt. Steigt am anderen Ende wieder hoch, um in den Speicherraum links vom Gang zu gelangen. Nach einer kurzen Begrüßung fahrt Ihr als Ada Wong per Lift nach oben, um in zwei Gebäuden nach Munition bzw. dem **Club-Schlüssel** und einer Karte zu suchen. Bevor Ihr per Schalter das Bassin im großen Gebäude flutet, schiebt die Kisten darin nach hinten. So baut Ihr eine Brücke. Kehrt Ada an den Ort der Trennung zurück, übergibt sie Leon die gefundenen Gegenstände. Macht Euch nun auf den Weg zurück zum Revier. Im Vorbeigehen holt Ihr bei K4 die **rote Zugangskarte**, mit der Ihr die Waffenkammer K5 betreten könnt. Frisch gestärkt mit Rucksack und MP erreicht Ihr wieder die Treppe bei K6. In der Kammer des Wachmanns E9 holt Ihr Magnum und Karte, danach benutzt Ihr den Club Key letztmals beim Pressezimmer E10 (grünliche, verschnörkelte Eingangstür). Nehmt den Film und das **goldene Zahnrad** durch Aktivieren der Brenner 12, 13 und 11. Vorher müßt Ihr den Ofen links der Brenner mit dem Feuerzeug entzünden. Mit Vierkant-Kurbel und Zahnrad pirscht Ihr in den dritten Stock. Nehmt die Treppe innerhalb der Bibliothek F3 – sie führt schnurstracks in das Turmzimmer im zweiten Stock. Mit der Kurbel senkt Ihr die Holztreppe, das Zahnrad führt nach Aktivierung des Mechanismus zum Öffnen der Eisentür. Schnappt Euch den **Springer-Stecker** und hüpft durch den Schacht in den Kanal. Im Raum beim Speicherzimmer sind alle vier Stecker in das Panel einzusetzen, um das Schott zu öffnen. Leider hat ein übles Wesen etwas dagegen: Wappnet Euch für ein Gefecht mit William Birkin und bleibt in Bewegung!



Die Abwasserkanäle

Im jetzt offenen Speicherraum S1 liegt neben einem Fax auch Munition. Der versteckte Ausgang führt Euch per Leiter abwärts in ein dunkles Vorratslager, in dem bei entsprechender Beleuchtung Munition sichtbar wird. Wieder oben wird Leon beim Verlassen des Speicherraums (Ventil-Rad nicht vergessen) von einer Kugel getroffen. Als Ada verfolgt Ihr die flüchtige Dame durch den Kanal.

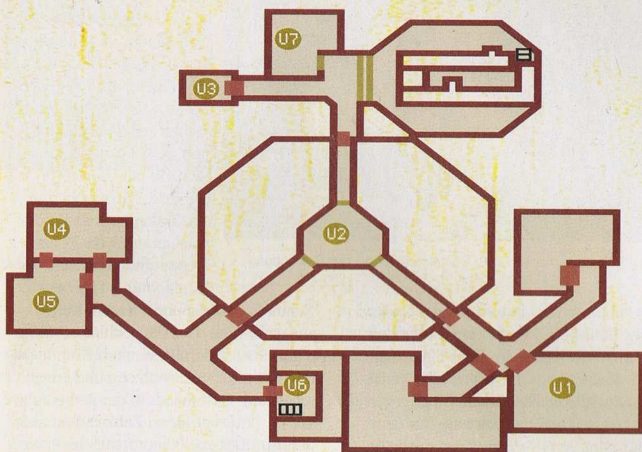
Im Korridor ist Eile geboten, am anderen Ende klärt Euch William Birkins Frau Annette über die Umbrella-Machenschaften auf. Sobald Ihr (nach Benutzung der Leiter) wieder Leon seid, schnappt Ihr Euch bei den toten Soldaten in der Sackgasse S2 **Wolf-Münze** und zusätzliche Munition. Über den Gang S3 (Wolf-Münze in den Automaten einsetzen) erreicht Ihr nun die Halle, wo das Benutzen des Ventil-Rads die Brücke senkt. Gegenüber hebt Ihr die Brücke und sammelt die Extras ein. Durch den Gang S4 erreicht Ihr das Tor S5, wo ein Reptil Freigang hat. Durch gashaltiges Blechfutter (bei S4) macht Ihr dem Feind den Garaus, anschließend trefft Ihr Ada hinter der Kloake. Holt die **Adler-Münze** samt Notiz vom toten Kanalarbeiter und arbeitet Euch zurück zu S3, wo das Einwerfen der Münze den Ausgang hinter dem Wasserfall freigibt.

Die Flucht-Tram S6 schaltet Ihr rechts am Kontrollpult ein, damit das Duo dem Grauen vorerst entkommt. Per Feuerzeug laßt Ihr nach der Ankunft die Waffenschrank-Schlüssel neben der Leuchtkanone aufblitzen. Nördlich entdeckt Ihr in der Sackgasse ein Custom-Shotgun-Kit, das die Leistung Eurer Shotgun erhöht. Um Munition zu sparen, laßt Ihr Ada in den nun folgenden Gängen Bodyguard spielen: Haltet Euch einfach dezent hinter ihr. Im Speicherraum oberhalb der Leiter macht Ihr Euch mit Munition und Spray fit, bevor es draußen zum Aufzugs-Fahrerhaus geht. In der Kabine findet Ihr neben Magnum-Munition (Toilette) auch die **Schlüssel für die Plattform** draußen. Während der Fahrt passieren seltsame Dinge – seht nach draußen und beseitigt das nicht gerade harmlose Maxi-Hindernis auf dem weiteren Weg nach unten.

Das Umbrella-Labor

Nachdem Ada sicher im Speicherraum U1 liegt, lauft Ihr zum "Main Shaft" U2 und anschließend in den blauen East Shaft U3. Die eisgekühlte Tür führt Euch in ein Labor. Mit dem **Sicherungsbehälter** erstellt Ihr eine **Hauptsicherung**, die im Zentrum des Labors U2 zur Stromversorgung eingesetzt wird. Im West-Abschnitt (rot) benutzt Ihr die Türe rechts, um in den überwucherten Sicherheitsraum U4 zu gelangen. Mit dem Flammenwerfer im Spind verbruzzelt Ihr die Pflanze, außerdem gibt's hier wichtigen Lesestoff. Aktiviert nun den **BOW-Sprinkler** und

UMBRELLA-LABOR HAUPT-EBENE MIT WEST/EAST-AREA



klettert durch den Luftschacht in das angrenzende Büro U5. Dort liegen zwei dringend benötigte Munitionspäckchen. Durch die Schleuse erreicht Ihr zwei Pflanzenwesen und eine Leiter (U6), die Euch hinunter in den Zentralbereich des Labors führt. Das Hauptlabor liegt hinter dem Monitor-Raum, wo sich auch eine Kiste sowie eine Schreibmaschine befindet. Mit dem Waffenschrank-Schlüssel beschafft Ihr Euch im Vorraum ein Anbauteil für Eure Magnum. Im überfüllten Inneren liegt die **Labor-Zutrittskarte**. Auf dem Rückweg schaut Ihr im Insektenraum vorbei, da links neben der Bewohnerin ein PC steht. Nach Vernichtung der Brut loggt Ihr Euch mit dem Paßwort **"GUEST"** in das Netzwerk ein. Jetzt geht Ihr zurück zum Ost-Bereich, wo Ihr Euch am Kontrollpult anmeldet (erst Claire wird schließlich im zweiten Szenario eingelassen): Nebenan bei U7 erlaubt Euch die Labor-Karte den Zutritt. Schaltet das Licht ein und schnappt Euch inmitten der Zombie-Party die **MO-Disk**, den Magnum-Clip und das Spray. Auf dem Weg zum West-Bereich holt Ihr Euch bei der Konfrontation mit Annette das G-Virus. Die MO-Disk setzt Ihr nach Genesung und Aufmunitionierung im tiefergelegenen Zentralbereich an der Schleuse ein – der Weg zum Showdown mit Will Birkin ist frei. Damit er Euch besucht, drückt Ihr den Knopf rechts am Schleusen-Aufzug. Bleibt möglichst in Bewegung, um dem morphenden Fleischkloß nicht zu nahe zu kommen!

Den vorläufigen Abspann laßt Ihr genüßlich ablaufen, denn das Spiel legt nach Finale und Bewertung einen Spielstand für Claire an. Nur mit diesem werdet Ihr den "echten" Showdown erleben – und der ist nicht so leicht zu überleben...



Vorsicht Pflanze: Die Giftschwaden dieser Mutationen verletzen Euch selbst bei einigen Metern Entfernung!

Komplettlösung für Claire, A-Szenario

Bis zum Erreichen der Polizeistation gleichen sich die Ereignisse von Claire und Leon, nur daß der Ladenbesitzer sich vergeblich mit einer Bowgun verteidigt. Nehmt genügend Munition mit – sowohl im Laden, als auch in einem Lieferwagen, einer Mülltonne und im Bus finden sich Patronen.

Die Polizeistation

Nach dem Gespräch mit einem verwundeten Cop in Raum E1 öffnet Ihr per Computer und **Codekarte** die Tore im Foyer. Ängstliche Naturen speichern, bevor es im Raum E2 weitergeht. Das Memo neben der Kiste verrät Euch eine Safe-Kombination, der Ausgang befindet sich hinter der Holzwand. Der Gang führt Euch zu zwei unerfreulichen Dingen: Der leblose Cop dient immerhin als Munitions-Spender, einige Meter weiter attackiert ein Licker, den Ihr durch Schüsse nach unten tötet oder ihm einfach davonlauft. Bei Eurem Weitermarsch erreicht Ihr eine Doppeltür – betretet den Schulungsraum E3, um an den Report zu gelangen. Achtung beim Öffnen der nächsten Tür – eine Zombie-Versammlung befindet sich in vollem Gange! Unter der Treppe findet Ihr Kräuter, einen Speicherpunkt und das Fotolabor, in dem Filme entwickelt werden. Nun steigt Ihr in den ersten Stock hinauf und löst das Statuen-Rätsel F1: Verschiebt die zwei Polygon-Statuen, bis sie mit Blick in die Raummitte auf den Bodenplatten stehen. Greift den **roten Edelstein** ab und geht durch die Tür bei den Statuen. Betretet nun das STARS-Büro F2 und schnappt Euch hier das Tagebuch, die **Einhorn-Medaille** und den Granatwerfer aus dem Waffenschrank. Beim Verlassen des Raums kommt ein Fax an – Neugierige erfahren hier Hintergründe über den Polizeichef. Nun setzt Ihr die Medaille in den Brunnen bei der Eingangshalle ein. Die Belohnung ist der **Pik-Schlüssel** (untersucht den Schlüssel näher), der Euch im Gang mit dem kopflosen Cop Zugang zum Datenraum E4 gewährt. Die **Vierkant-Kurbel** erreicht Ihr per Staffelei, außerdem nehmt Ihr den Report und das Farbband mit. Nun besucht Ihr erneut den zweiten Stock: Vor der Bibliothek flüchtet ein kleines Mädchen und Leon taucht auf. Am Ende des Gangs liegt Munition. Geht nach rechts und holt mit der Haarnadel Flame Rounds aus dem Schreibtisch. Betretet die Bibliothek und steigt die Treppe hoch. Ignoriert die Tür oben und geht die Galerie entlang, bis Ihr durchbrecht. Werft einen Blick auf das Bild, denn in der gezeigten Reihenfolge müssen die Regale verschoben werden, um den **Schlangen-Stein** einzusacken. Den Raum verlaßt Ihr durch die Doppeltür, rechts daneben gibt's rote Kräuter: Vermischt Ihr diese mit Grünzeug, ergibt sich eine überaus gesunde Medizin für Notfälle! Nun umrundet Ihr die Halle auf der Galerie F4, allerdings solltet Ihr Euch vor den Zombies in Acht nehmen: Da Ihr noch öfter hier vorbeikommt, erledigt Ihr sie besser. Betretet den Speicherraum F5 am Ende der Galerie, wo neben dem Feuerzeug auch eine Notiz liegt. Mit dem Feuerzeug geht Ihr den Weg zurück zum Schulungsraum E3: Im Hinterzimmer zündet Ihr den Kamin an



Vor allem bei Boss-Kämpfen, aber auch gegen die heimtückischen Licker ist es lebenswichtig stets den Gesundheitszustand zu überprüfen und sich während der Schlacht zu heilen. Genauso sinnvoll ist das regelmäßige Nachladen der Knarren im Menü (Munition mit Waffe kombinieren, um ein volles Magazin zu laden). So haben die Gegner keine Chance, Euch zu überfallen und sich am Hals zu verbeißen...

LAST RESORT



und schnappt Euch den aus dem Bild fallenden **zweiten roten Edelstein**. Zurück in der Eingangshalle nehmt Ihr die andere Tür (rechts), die mit der Codekarte aufgesperrt wurde. Hier tummeln sich etliche Untote, die bedenklich nahe kommen! Hinter der Doppeltür befindet sich der ebenfalls gefüllte Büroraum E5, in dessen Nebenzimmer ein Safe steht. Durch Eingeben von "2236" öffnet Ihr diesen, hinter dem Schreibtisch blühen zwei heilsame Kräuter. Nun erklimmt Ihr per Feuerleiter den Gang F7, der Euch nach einem kurzweiligen Marsch ins Freie führt. Um den brennenden Heli zu löschen, holt Ihr Euch das Ventil-Rad im Geräteschuppen unten: Die Zombies solltet Ihr umlaufen, denn sonst wird die Munition knapp. Nachdem vorsichtige Zombie-Jäger unten gespeichert haben, erklimmt Ihr wieder das Gebäude und löscht durch Benutzung des **Ventil-Rades** hinter dem Zaun das Feuer. Schnappt Euch die Munition im Heli-Cockpit und kehrt ins Innere zurück. Mit beiden Edelsteinen (eine Kiste befindet sich gleich nebenan im Speicherraum F5) betretet Ihr den nun zugänglichen Raum F8 hinter der Kanzel. Hier setzt Ihr die Steine in die Büsten ein und erhaltet so neben dem **Diamant-Schlüssel** auch den ersten Teil des **Blauen Steins**. Den Stein legt Ihr in die Kiste nebenan, der Schlüssel öffnet den Raum E6 neben dem Fotolabor bei der Treppe. Hier findet Ihr Beweismittel und eine Horde Zombies. Beseitigt sie und holt Euch den Film sowie den gut versteckten **C4-Sprengstoff**. Den Raum verlaßt Ihr durch die andere Tür und steht nun im Zimmer E1, das Ihr schon kennt – dem Cop aus der Anfangsszene geht's aber nicht mehr so gut. Schnappt Euch die Munition aus dem Schrank, die Notiz und vor allem den **Zünder**. Schließt die Tür zur Haupthalle auf und geht zum Gang vor dem Büro E5. Bei Bedarf schafft Ihr vorher Platz im Inventar! Die Kiste in Raum E2 ist hilfreich. Weiter hinten schließt Ihr den Verhörraum E7 mit dem Diamantschlüssel auf und nehmt sowohl das Kabel auf dem Tisch als auch den Eagle Stone mit. Nun sprengt Ihr per



Der Raum mit dem Beweismaterial E6 ist voller Zombies: Ihr solltet Euch nur mit entsprechender Bewaffnung...



Der psychopathische Polizeichef hat bei der Bewachung der Bürgermeister-Tochter kläglich versagt...

Bombe (C4 plus Detonator) das Cockpit des Helis bei F5 entzwei und folgt dem Gang nach hinten. Im Büro F9 erläutert der Polizeichef seine psychische Verfassung und will alleine sein. Ihr dagegen nehmt den anderen Ausgang aus dem Büro und lernt wenig später im Hinterzimmer F10 Sherry kennen, die Tochter des Umbrella-Forscher William Birkin. Sucht nach der Notiz, der Munition und (wieder im Büro des Chiefs) dem **Herz-Schlüssel**. Dieser paßt im kleinen Gang bei Hauptbüro E5, das Ihr über die Feuerleiter erreicht. Nach einer Attacke im Gang E8 geht Ihr über die Treppe in den Keller, der ebenfalls von beißfreudigen Hunden bewacht wird. Haltet Euch rechts und betretet den Raum mit dem Stromaggregat K1. Besorgt Euch Karte, Kräuter und Strom für das Waffenlager-Schloß (drückt oben, unten, oben, unten, oben). Nun verlaßt die Ebene über die Leiter K7 und betretet den Speicherraum auf der linken Seite. Danach trefft Ihr wieder auf Sherry. In ihrer Rolle fahrt Ihr per Lift nach oben und weicht den Gegnern aus. Über die Stahlbrücke lauft Ihr nur, wenn Ihr ein Extra-Paket Patronen wollt. Ansonsten hetzt Ihr schnurstracks zum benachbarten Gebäude. Hier nehmt Ihr die Kanal-Karte von der Wand und drückt den Knopf am Kontrollpult erst, wenn alle Kisten an der Stirnseite der Grube eine Brücke bilden. Füllt die Grube, lauft über die Kisten und holt den **Kreuz-Schlüssel** (der letzte Schlüssel für die Polizeistation). Lauft wieder in den Schuppen und übergebt Claire die Sachen. Als Claire geht's



...hineinwagen und für klare Verhältnisse sorgen. Die Shotgun erweist sich hier als überaus effektiv!

nun zurück. Im Autopsie-Zimmer K4 holt Ihr Euch die Codekarte für den Waffenraum K5. Hier deckt Ihr Euch mit Rucksack und Maschinenpistole ein. Aber Achtung: Nehmt Ihr die Sachen aus dem Schrank, sind sie beim zweiten Szenario mit Leon nicht mehr da! Wieder oben in der Station betretet Ihr den Wachraum E9 direkt an der Treppe und holt Euch Munition und Tagebuch. Nehmt Feuerzeug und Vierkant-Kurbel aus einer Kiste. Der Club-Schlüssel öffnet nämlich auch den Presseraum E10 im Ostflügel, wo Ihr mit Feuerzeug und eingeschaltetem Gasbrenner in der Reihenfolge 12, 13, 11 das **goldene Zahnrad** erhaltet. Rennt zurück zur Bibliothek F3 im ersten Stock: Steigt die Treppe hoch und öffnet die Tür zur Galerie. Betretet das Turmzimmer nebenan, wo sich durch Drehen mit der Kurbel eine Holztreppe senkt. Setzt das Zahnrad in den Mechanismus ein und Ihr erhaltet den zweiten blauen Stein. Nun benutzt Ihr die Galerie, um in das Speicherzimmer F5 zu gelangen. Holt alle vier Steine aus der Kiste und setzt aus den beiden blauen Teilen den **Jaguar-Stein** zusammen. Speichert im Zweifelsfall ab und nehmt genügend Munition und Kräuter mit! Im Büro des Polizeichefs setzt Ihr alle drei Steine in das Bild hinter dem Schreibtisch ein, um den Keller-Zugang zu öffnen. Nach einer Begegnung mit dem Chief kämpft Ihr im Untergrund gegen eine Gen-Mutation von Will Birkin. Nach dem Sieg holt Ihr die im Büro wartende Sherry ab und geht wieder nach unten.



Alle Kisten nach hinten: So bildet ihr eine Brücke für Sherry. Als Belohnung gibt's den Club-Schlüssel.



So wird richtig gezündelt: Die Reihenfolge für die Leuchter lautet Mitte, rechts und links.



Prüft regelmäßig Euren Gesundheitszustand: Wer sich nicht im Kampf regeneriert, endet auf diese Weise!

Das Kanalsystem

Nach der Ankunft im Abwassersystem wird Sherry von der Flut mitgerissen. Als Sherry kriecht Ihr nun durch den Luftschacht, holt Euch die **Wolf-Münze** von den toten Soldaten bei S2 und werdet prompt ohnmächtig. In der Rolle von Claire erreicht Ihr nach einigen Metern einen Speicherraum mit Notizen. Erfrischt Euch und kramt das Valve-Rad aus der Kiste. Unter Euch ist ein Vorratsraum mit Munition, den Ihr über die Leiter erreicht. Mit dem Feuerzeug macht Ihr Licht, sackt die Munition ein und klettert wieder hoch. Benutzt jetzt den Lift abwärts und lauft durch die Kanäle. Nehmt die Karte von der Wand und weiter geht's in die stinkende Brühe. Den monströsen Spinnen entkommt Ihr durch Schnelligkeit; erreicht Ihr den Wasserfall S3, betretet Ihr die Abzweigung links. Annette, die Ehefrau von Professor Birkin, erläutert nun die Lage. Mit dem Valve-Rad senkt Ihr nun die Brücke, nur um sie drüben wieder hochzuziehen. Nehmt die Extras und folgt dem Weg bis zum Stahltor. Am Anfang des Gangs hängt ein Gaszylinder, der Euch bei der folgenden Reptil-Attacke (S5) gute Dienste leistet: Auf der Flucht koppelt Ihr ihn ab und feuert auf das blechhaltige Maul. Zurück am Ende des Gangs findet Ihr die infizierte Sherry und die Münze. Steigt die Leiter hoch und nehmt links Memo und **Adler-Medaille** vom toten Arbeiter. Stellt den Ventilator auf der rechten Seite ab, hetzt durch den Schacht und watet bis zum Wasserfall. Setzt beide Medaillen in den Automaten bei S3 ein und verlaßt das Reich der Spinnen mit der Tram (S6).

Das Umbrella-Labor

Die Tram aktiviert Ihr rechts am Pult, links ist der Eingang. Am Ziel der Reise findet Ihr rechts von der Leuchtkanone den Schlüssel für den Waffenschrank. Es folgt ein Mini-Labyrinth voller Zombies. Haltet Euch an der ersten Kreuzung links, dann findet Ihr eine witzige Waffe; rechts führt der Weg an eine Gabelung: Links eine Sackgasse mit Kräutern, rechts hoch zum Speicherzimmer. Sammelt hier alle Gegenstände ein – Ihr braucht sie spätestens, wenn der Aufzug draußen nach unten fährt (der Schlüssel für das Pult liegt vorne im Führerhaus, Flame Rounds liegen in der Toilette). Seht Ihr draußen nach dem rechten, beginnt ein weiterer Monsterkampf mit Big Willie. Zurück im Führerhaus rettet Ihr Sherry und bettet sie im Labor-Speicherraum U1 auf die Pritsche. Nun stellt Ihr im blau gekennzeichneten Ostflügel eine Hauptsicherung her (Labor U3), die Ihr im runden Zentralbereich U2 einsetzt und so den Stromfluß ermöglicht. Lauft über die "Main Area" in den rot markierten Westflügel, betretet aber noch nicht die Schleuse links sondern das Zimmer U4 rechts hinten. Holt die Notiz mit dem Paßwort, die Munition und aktiviert am Computer das **Anti-BOW-Programm**, nachdem Ihr die Sicherheitsnotiz studiert habt. Wenn Ihr die Pflanzenarme in der Ecke mit Feuer verbrutzelt, führt Euch der Schacht in den Nebenraum U5 (Vorsicht Lebensgefahr). Dort lagert Munition. Öffnet per Schalter die Schleuse, kämpft gegen staksige Pflanzenwesen und klettert über die Feuerleiter U6 nahe der Pflanzenmami ins Hauptlabor. Im Monitor-Zimmer befinden sich Karte, Kiste und Schreibmaschine. Verlaßt den Raum und tretet in den Kernbereich ein: Der Waffenschrank birgt nette Überraschungen. Im Inneren (hier ist auch die Impf-Maschine) holt Ihr gegen unheimlichen Widerstand eine **Laborkarte**, die zwei Türen öffnet. In Birkins Motten-verseuchtem Raum loggt Ihr Euch als "GUEST" ein. Eine Ecke weiter gibt Euch die geschwächte Annette eine Anleitung für das DEVIL-Serum. Im blauen Ostflügel habt Ihr mit der Codekarte den Raum U7 geöffnet. Dort könnt Ihr mit Hilfe der leeren Cartridge an der umlagerten VAM-Apparatur den **Basis-Impfstoff** zusammensetzen. Nicht vergessen, es nach der Synthese einzustecken! Bei richtiger Beleuchtung erkennt Ihr auch die **MO-Disk**. Mitnehmen! Hinter der Schleuse registriert Ihr Euch, um beim zweiten Szenario Zugang zum gesperrten Raum zu erhalten. Das Base-Vaccine veredelt Ihr bei der Impfstoff-Maschine im Kernbereich des Labors ganz unten zum **Gegenmittel**. Nach der entsprechenden Vorbereitung an der Kiste im Monitor-Raum (stopft Euch die Taschen mit Munition und Kräutern voll) wagt Ihr den Endkampf: Die MO-Disk öffnet die Schleuse, durch den Schalter rechts am Lift erscheint Birkin. Nach einer weiteren Mutation (kommt den Stacheln nicht zu nahe) schafft Claire die Flucht mit dem Zug... und Leon ist ebenfalls an Bord! Herzlichen Glückwunsch!




Der G-Virus in Aktion: Versuchskaninchen William durchläuft mehrere Mutations-Stufen.

Das B-Szenario wartet...

Die beiden B-Szenarios enthalten neben unterschiedlich plazierten Gegenständen im späteren Spielverlauf auch neue Örtlichkeiten. Als kleine Einstiegshilfe sei Euch verraten, daß Ihr mit dem **Kabinen-Schlüssel** den Außenbereich der Polizeistation betreten könnt, und das **Ventil-Rad** im Büro E5 herumliegt. Erschreckt nicht allzusehr, wenn plötzlich in bisher sicheren Gebieten die Hölle losbricht, und laßt Euch vom Golem bzw. Tyrant nicht aufhalten. Spart lieber Eure Munition, erst gegen Ende des Spiels könnt Ihr Euch diesem Hünen stellen.
Die **Einhorn-Medaille** befindet sich in der Eingangshalle der Polizeistation im ersten Stock, und beim Erreichen des Umbrella-Labors solltet Ihr nicht vergessen, eine Kiste in die richtige Position zu schieben. Seid schließlich auf einen deutlich verschärften Showdown am Fluchtzug vorbereitet: Verballert Eure Munition nicht gleich am ersten Endgegner – das dicke Ende in Form von William's letzter Mutation kommt erst noch, wenn Ihr Euch in Sicherheit wähnt... *cb*

Ihr habt

Levelkarten gezeichnet und sie mit Anmerkungen versehen? Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, schickt sie uns auf weißem Papier (kein Karo, keine Bleistiftzeichnungen). Für digitale Karten auf Diskette sind wir besonders dankbar: Mit TIF- und PCX-Files seid Ihr bei der nächsten Gewinnerziehung dabei.

NEXT TIME 6 98

BIG MOUTH

April, April: Natürlich kann die neue "010498"-Playstation (siehe News in MAN!AC 5/98) keine Kopien erkennen – eine solche Versionsnummer existiert nur in den Köpfen übermütiger MAN!ACs. ### Unsichere Saturn-Lage in den USA: Nachdem einige Internet-Dienste berichteten, der Saturn-Verkauf in den USA werde zum April eingestellt, dementierte Sega prompt. Gerüchte besagen, ein vorlauter Sega-Mitarbeiter habe interne Pläne zu früh ausgeplaudert... ### Die neue Sega-Konsole soll grundsätzlich mit Modem ausgestattet sein. Außerdem sind die völlig neu designten Joypads mit einem kleinen LCD-Bildschirm versehen. Europäische Entwickler zeigten sich bei ersten Präsentationen angetan und erhalten in diesen Tagen weitere technische Unterlagen.

Benedikt Schüler (Marketing Manager Electronic Arts GmbH)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. FIFA Soccer (EA, 1993-1998)
Die Bundesliga ist aufgelöst? Mit "FIFA" kein Beinbruch. Die erste 16-Bit-Version konnte mit Gameplay fesseln. Auf dem 3DO wurde gezeigt, was auf 32-Bit machbar ist. Wenn Werner Hansch in "FIFA 98" dann kommentiert "...hat er wohl kommen sehen", kann die Welt ruhig untergehen.

2. Hellfire (NCS, 1992)
Wer geht eher in die Knie – der Prozessor oder die eigene Konzentration? Neben "Hellfire" sind Spiele wie "Gynoug", "Aleste" oder "Thunderforce 4" ein Garant für mein Arcade-Feeling. Keiner der neuen Titel auf "überlegener" 32-Bit-Technik hat diesen Spielspaß bisher umsetzen können.

3. Dune 2 (Westwood, 1994)
Die Mutter aller Echtzeitstrategiespiele auf dem Mega Drive. Bei einer Atmosphäre passend zum Weltuntergang wünsche ich mir, als Sandwurm wiedergeboren zu werden. Das Modul – mit deutscher Sprachausgabe – gehört vor jeder Endzeit-Katastrophe ausgepackt.

erscheint am 6. Mai

Pole Position für **Gran Turismo**: Rechtzeitig zur Deutschland-Veröffentlichung testen wir die exklusive PAL-Version des überragenden Playstation-Rennspiels und haben ein **passendes Goodie** im Heft – schnell zugreifen, bevor die MAN!AC ausverkauft ist. Wer den irdischen PS-Freuden wenig abgewinnen kann, der wagt sich mit einer neuen **Darius**-Version in das Alien-verseuchte Sony-Universum oder killt in **B-Movie** 50er-Jahre-Ufos (Bild). Saturn-Freunde wiederum finden im Import-Testteil interessante **Japan-Neuheiten** – vielleicht traut sich auch eine PAL-CD in die Redaktion. Apropos Japan: Winnie präsentiert seinen "Tokyo Game Show"-Nachschlag mit sachkundigen Infos über die **32- und 64-Bit-Knüller des Jahres**. Das MAN!AC-Testlabor brütet währenddessen über **Road Rash 3D**, **Forsaken 64**, **Wetrix** und einem halben Dutzend neuen Fußballspielen. Und nicht vergessen: Ollis **Last Resort**-Tips auf knapp **20 Seiten** halten so manchen lebensrettenden Hinweis parat...





Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

1	PS	Resident Evil 2 Capcom	Action-Adventure Mai
2	PS	Gran Turismo Sony	Rennspiel Mai
3	PS	Bust-a-Move: Dance Enix	"interaktive Musik" nicht geplant
4	SA	Winter Heat Sega	Sport erschienen
5	PS	Bomberman World Hudson	Action nicht geplant
6	PS	Chocobo No Dungeon Square	Rollenspiel nicht geplant
7	SA	Panzer Dragoon Saga Sega	Rollenspiel Mai
8	PS	Everybody's Golf Sony	Sport Mai
9	PS	Tomb Raider 2 Eidos/Victor	Action-Adventure erschienen
10	GB	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel Herbst

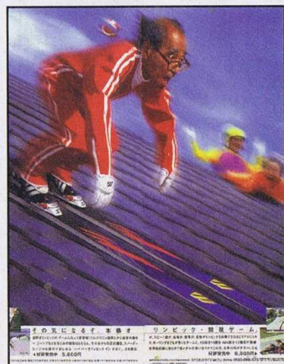
Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

Anzeigen-Galerie

Werbebotschaften, die uns besonders auffielen

Statt der üblichen Standard-Kampagnen dominiert bei japanischen Werbeprofis der Humor: Links ein streng geheimes Briefing für "Tomb Raider 2"-Einsätze, rechts die Folgen der "Nagano"-Hysterie.







timeshock!

Sobald der Zeitkristall zerspringt, finden Sie sich im Alten Rom.
Ihre Mission: Setzen Sie den Zeitkristall wieder zusammen - dazu reisen Sie durch vier verschiedene Zeitzonen, in denen einige Aufgaben auf Sie warten!



- Je nach Spielstärke stehen vier unterschiedliche Spielmodi zur Verfügung
- Richtig spannend wird es, wenn zehn Bälle gleichzeitig im Spiel sind!
- Geniale Grafik mit einer Auflösung von 512 x 512
- Zahlreiche Animationen, Magno-Lock und weitere super Effekte lassen den Flipper so richtig heiß laufen
- Noch mehr Abwechslung durch Spiel-im-Spiel auf der Dot-Matrix
- Superfetziger Soundtrack in Dolby Surround

Wann sind Sie reif für die internationale Rangliste auf der Empire-Website?



empire® INTERACTIVE

www.empire.co.uk



timeshock!